52ページ別冊付録！特報満載

ファミリーコンピュータ Magazine
10月19日号
特別付録①

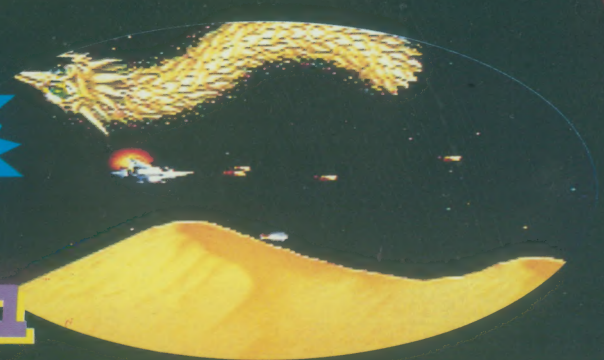
スーパーファミコン Magazine

特報！

●独占情報5大新作

グラディウスIII
スーパーマリオワールド
SDザ・グレイトバトル
ファイナルファイト
ボンバザル

Vol. 1



●サードパーティの最新情報

スーパーファミコン メーカーブラッシュ

スーパーファミコンMagazine Vol.1 ファミリーコンピュータMagazine 10月19日号特別付録① 平成2年10月19日発行（隔週金曜日発行）第6巻第20号（通巻113号）

CAPCOM

SUPER FAMICOM

SUPER FAMICOM

これがスーパーファイティングアクションだ！

8メガ

Final Fight

TM

ファイナルファイト

スーパーファミコン 用カセット"ファイナルファイト"

12月発売予定 定価8,500円

この価格には消費税は含まれておりません。

©1990 CAPCOM ALL RIGHTS RESERVED.

株式会社カプコン 本 社／〒540 大阪市中央区大手通1-4-12 東京支店／〒150 東京都渋谷区広尾1-3-18 ※カプコンソフト情報 大阪(06)946-6659 東京(03)440-0438

52ページ別冊付録！特報満載

ファミリーコンピュータ Magazine
10月19日号
特別付録①

スーパーファミコン Magazine

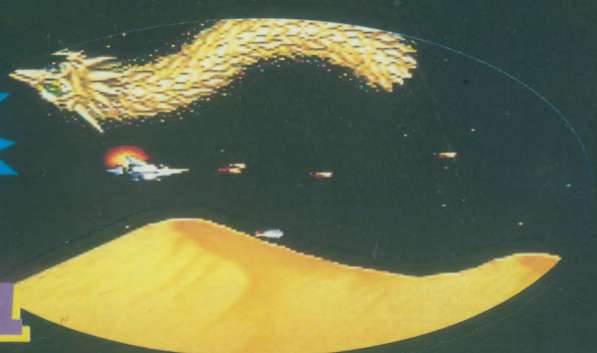
特報！

●独占情報5大新作

グラディウスIII
スーパーマリオワールド
SDザ・グレイトバトル
ファイナルファイト
ボンバザル

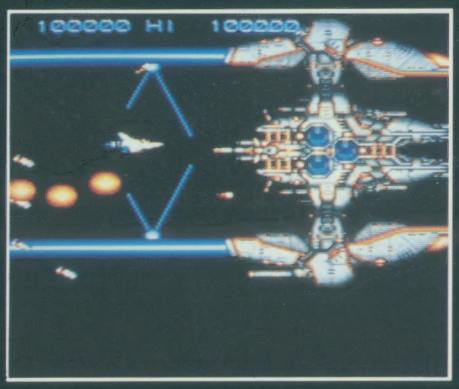
●サードパーティの最新情報

スーパーファミコン メーカーブラッシュ



Vol. 1

SUPER Famicom



1990年12月発売予定

コナミ・スーパーファミコン用ソフト第一弾。

グラディウスⅢ

© KONAMI 1990

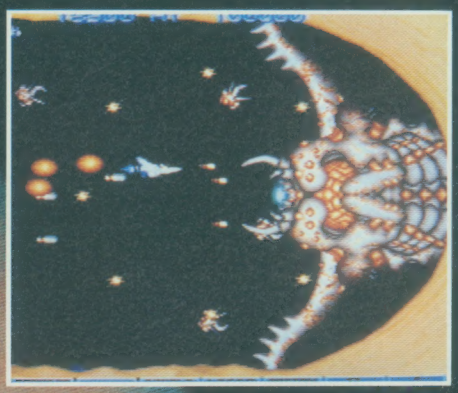
「GⅢご意見係」にたくさんのお便り、ありがとうございました。みなさんの貴重なご意見を、できる限りSFC『グラディウスⅢ』開発に生かしていきます。ご期待下さい。

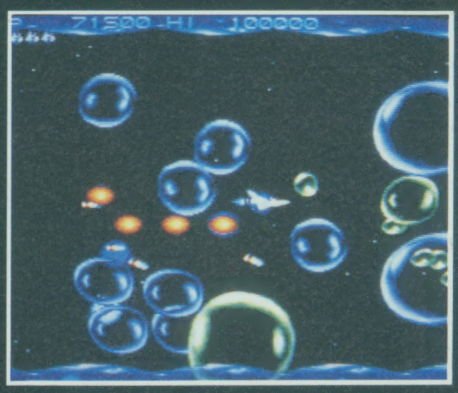
コナミ株式会社
本社／〒101 東京都千代田区神田神保町3丁目25　大阪支店／〒561 大阪府豊中市庄内栄町4丁目23番18号　札幌営業所／〒060 札幌市中央区北1条西5丁目2番9号　福岡営業所／〒810 福岡市中央区天神2丁目8番30号

スーパーファミコン は任天堂の商標です。

KONAMI

いま、スーパー世紀をひらく。





芸術にまで高められたグラフィック、
深く響き渡るサウンド、完成されたゲームシステム。
アーティスティック・シューティング『グラディウスⅢ』。
ファンの圧倒的な支持を受け、
いまスーパーファミコンの世紀をひらく。

もくじ
CONTENTS

スーパーファミコン Magazine VOL.1

驚異のスーパーファミコン年末年始発売予定ソフト5連発!!

●変化に富んだ5ステージを、ドカーンと11ページで巻頭特集!
グラディウスIII 5

●ヨッシーの家からドーナツ平野のお城までを徹底的に見せちゃおう
スーパーマリオワールド 16

●超肉体派バトルアクションゲームの移植版
ファイナルファイト 26

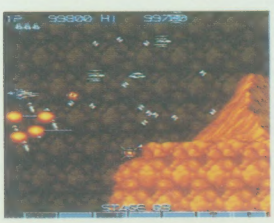
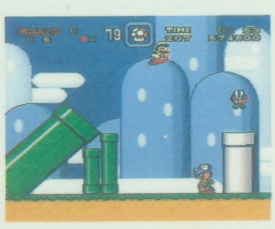
●SDがアクションゲームでスーパーファミコンに!
SDザ・グレイトバトル 34

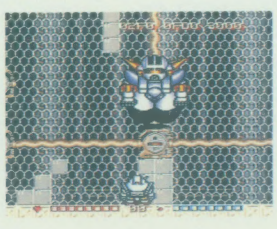
●ちょっと変わったパズルアクションゲーム
ボンバザル 42

気になるスーパーファミコン最新情報をこっそりお届けしよう

●スーパーファミコン参入全45社から寄せ集められた生の声を一挙公開!
スーパーファミコンメーカーフラッシュ 48

●スーパーファミコン発売予定ソフトの最新情報が一目でわかる
スーパーファミコン新作カレンダー 51



スーパー
ファミコン

12月下旬発売予定
コナミ　7800円（消費税込）

カセット　4M
コンティニュー
シューティング

マニア御用達の業務用に対し、
万人向けにゲームバランスが改
良されたスーパーファミコン版。
明らかになったパワーアップと
5つのステージをお見せしよう

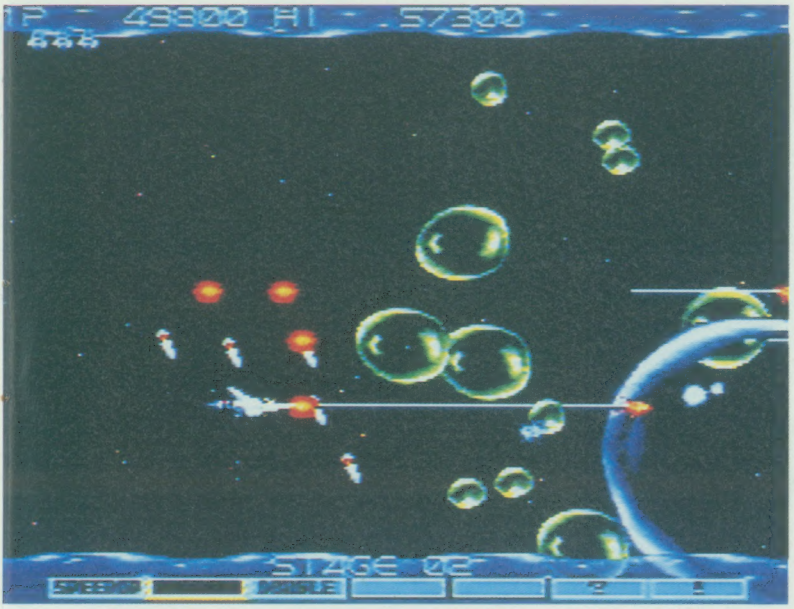
超難度の業務用を無理なく移植
プレイヤーの幅を広げての再来だ！

GRADIUS III
グラディウス　TM

©KONAMI　※パックのイラストは業務用のものです

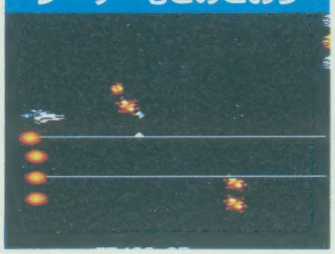
業務用そのままの画面に遊びやすさをプラス

ゲーセンで有名だった『グラディウスIII』だけど、実際に楽しめた人は少ないんじゃないかな。とんでもなく難しいおかげで、常人には歯が立たなかったはず。そこで、バランスの悪かった部分や難度は調整され、絵や音はほぼそのままに生まれ変わったのだ。



●泡ステージを抜けることができなかった人も多いはず。泡のスケ具合がたまらん

レーザーもこのとおり



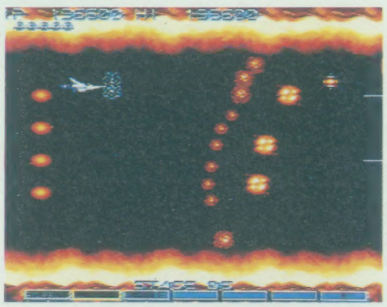
●長い。オプションもデカイ。満足だ

ビックバイパーもキレイ

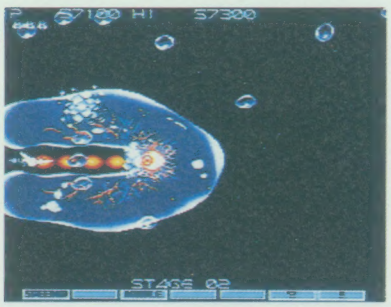
●フォースフィールドも美しいお姿

黙って絵をみよう

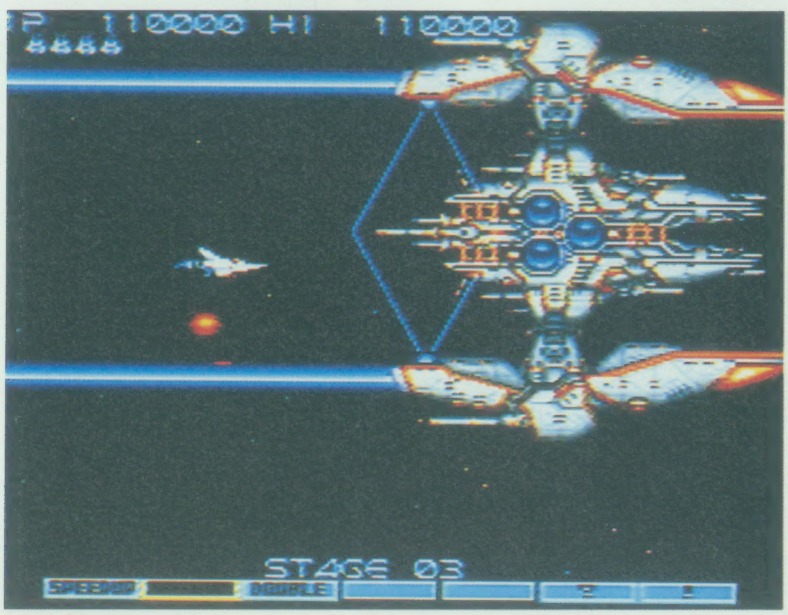
難しくて困ってしまう『グラディウスIII』だったが、それ以上に〝スゴイ〟ゲームであったことも確か。グラフィックや音楽はもちろん、大がかりな仕掛けや派手なボスとの戦闘など、ゲーセンでは神様プレイヤーの後ろから観賞するしかできなかったものが今度は自分の手で楽しむことができるぞ。グラフィックを見て、思いをはせよう。



●火炎がドカドカ飛んでくる



●泡ステージのボスは泡である



●逆火山ステージのボス。レーザーが少し細くなっただけで、業務用とまったく変わらない

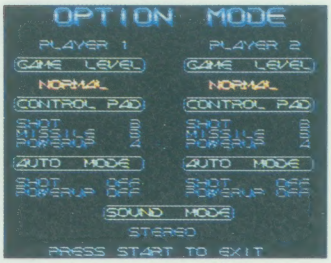
●逆火山ステージの地下だ。落ちてくる岩は怖いけど、レーザーで掘り進んでいく感触が気持ちいいのだ。音楽は反響して聞こえるぞ

※画面は開発中のものです

オプションモードでラクラク設定

よりたくさんのプレイヤーが楽しめるように、オプションモードというものがついている。これはゲームプレイ中の環境を設定するモードで、自分がプレイしやすいように操作方法や難易度を変更することができるのだ。もちろん、全体のバランスを崩してしまわない程度にだが。シューティングに弱い人も挑戦できる。

オプションモードとウェポンセレクトを合わせて幅広く遊べる

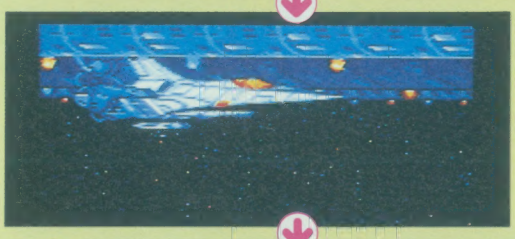


オプションモード。お好きなように

オープニングつき!

今回は、これまでにはなかったオープニングデモを見ることができる。ストーリーが流れる、という感じではなく、ビックバイパーが母艦から飛び立っていく、という簡単なものだけどかえってその気にさせてくれるのだ。

ゆっくりと降ろされていくビックバイパー



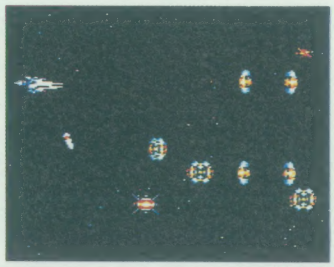
宇宙空間へ。横から見るとこんなにシャープ

エンジン点火。砂の惑星に向かって発進だ!

ビックバイパーが飛んでいってタイトル登場。ボクもワタシもパイロット

オートパワーアップ

ボタン操作だが、業務用と同じく3ボタンを使ってショットとミサイルを分けることもでき、2ボタンで兼ねることもできる。さらにオートパワーアップに設定すると、ボタン1つを押しているだけでパワーアップも勝手にやってくれる。画面に集中できるぞ。



オートパワーアップにすると全自動

手動も効くのでダブルにできる

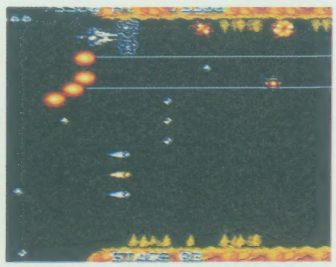
オプション、レーザーとついていく

ゲームレベル

難易度をイージー、ノーマル、ハードの3段階に設定できる。イージーとハードでは天と地ほどの差があるので、マニアな方でも満足できるはず。また、オート連射も設定できる。レーザーは押しっぱなし状態、ミサイルは連射と、装備によって区別してくれる。

ハードだと敵弾がムチャクチャ速い

ため撃ちは最大で発射される



連射にしていてもこのとおりだ

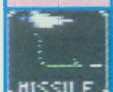
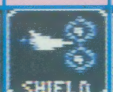
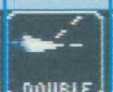
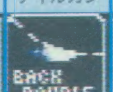
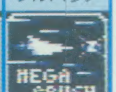
自分だけの機体も作れるウェポンセレクト

個性的で豊富なパワーアップウェポンはグラディウスの魅力の1つ。『II』では自機の装備を4タイプの中から選んだが、『III』ではそれに加えて、各ゲージごとに1つずつ選択していくエディットモードもついている。かなりの量になるのに、役に立たないウェポンがないところはエライ。

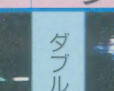
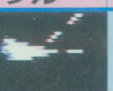
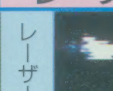
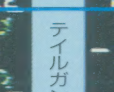
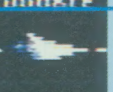
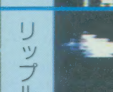
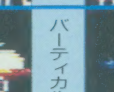
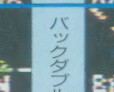
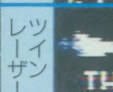
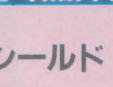
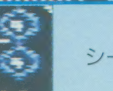
●エディットモード。趣味に走ろう

●タイプセレクト。初めはこっちから

1種ずつ選んでいくエディットモード

ミサイル	ダブル	レーザー	オプション	シールド	!
					
ミサイル	バーティカル	ツインレーザー	オプション	シールド	スピードダウン
					
ホークウィンド	ダブル	リップル	S.オプション	フォースフィールド	残機オプション
2ウェイバック	テイルガン	E.レーザー	F.オプション	R.シールド	フルバリア
					
スモールスプレッド	バックダブル	C.レーザー	R.オプション	レデュース	メガクラッシュ

4タイプから選ぶタイプセレクト

	ミサイル	ダブル	レーザー	オプション
ミサイル				
2ウェイミサイル				
スプレッドボム				
フォトントーピド				
シールド		シールド		フォースフィールド

タイプ別ウェポン

『II』のときの4タイプとほとんど変わらない組み合わせで、ダブルとレーザーに新型が加わっている。名タイプの強さはバランスがとれているので、選択時の問題は好みだけ。ゲージの最後に「!」が追加されるが、4タイプともメガクラッシュだ。

ミサイル系

地上攻撃が主な目的。ないと一番困るウェポンだ

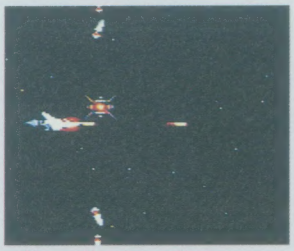
ミサイル

斜めに落ちていく。地形を下って進むことはできるが、上ることはできない。壁にぶつかるとそれまで。

●すごくはないが困ることもない

2ウェイミサイル

上下方向に同時に発射する。地形に沿って進まないが、上への攻撃が楽にできる便利なミサイルだ。



●上から敵が来ても怖くないのだ

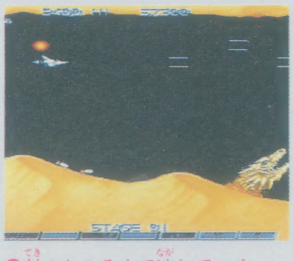
スプレッドボム

敵や地形に当たると爆発して、爆風でダメージを与える。『II』より威力は落ちたが敵弾が見やすくなった。

●爆発時間が短く、爆風が小さい

フォトントーピド

ずっと地形に沿って進み、敵キャラを貫通していく。ザコを一掃するには便利だが、カタい敵には不向き。



●敵のところまで流れていく

ダブル系

あまり使われることがないが、役立たずではない

ダブル

正面と斜め上に通常弾を撃つ。連射できないのが欠点だが、オプションがたくさんつくと強力になる。

テイルガン

前方と後方を同時に攻撃。まうしろを攻撃できるのはこれだけなのでダブル系の中では一番役に立つ。

バーティカル

前方と真上に弾を撃つ。ダブルのように広範囲に攻撃できないので、使いどころが限定されてしまう。

バックダブル

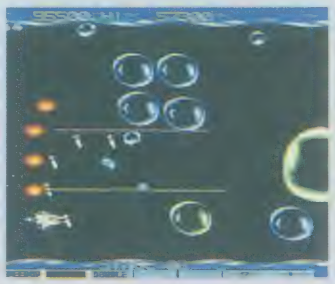
ダブルと違って斜め後ろに向かって撃つ。普通は必要ないが、使い方と場所によっては便利である。

レーザー系

ビックバイパーの主力兵器。どれもこれも強力である

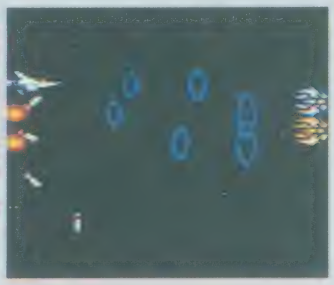
レーザー

敵を貫通していく。ボタンを押す長さでレーザーの長さが変わるが、連射に設定しても長いままだぞ。



リップル

ワッカ状のレーザーで、飛んでいくにしたがって大きくなる。動き回らずに広範囲を攻撃できるので楽。



サイクロンレーザー

ドリルが回転するように飛んでいく。いかにも貫通力があって強そうだが、威力はレーザーと変わらない。

ツインレーザー

2本の短いレーザーが同時に発射される。攻撃範囲が広いし連射も速いのだが、少々視界が悪くなる。

シールド系

大きくて防御範囲が広いが、逆に消耗も激しい

オプション

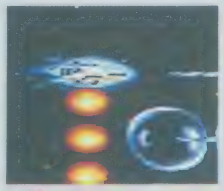
同じ攻撃をしながら後をついてくる。要するに自機の分身。

シールド

前方だけを防御。耐久力が下がると、小さくなっていく。

フォースフィールド

機体全体を包む。攻撃を受けると、少しずつ薄くなっていく。



エディットのみ

エディットモードには、タイプセレクトにはない変わったウエポンが用意されている。どれもクセが強くて、人によって好き嫌いがはっきり分かれそうなものばかりだ。でも、あるものは使ってみないと損。自分にぴったりのウエポンを探してみよう。

ミサイル系

最も普通に使えそうなのはスモールスプレッドだ

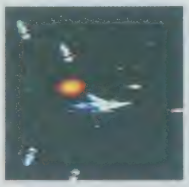
ホークウィンド

画面中央より上にいれば上、下なら下に撃つ。

上下に撃ち分けることのできるミサイル

2ウェイバック

斜め後方に発射する2ウェイミサイルだ。



後方からの攻撃は、気にしなくてすむ

スモールスプレッド

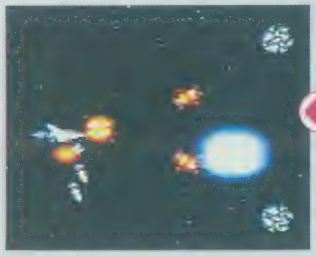
真下に落ちて爆発は小さいが、連射が速い。

結局、スプレッドボムより強力だろう

エナジーレーザー

ボタンを押し続けるとエネルギーがたまり、大きなレーザーボールを撃つ。連射もできる。

エネルギーをためている



いかにも強力そうだぜ

ためずに撃っても強力だ

オプション系

これによって他の装備の有効性がガラリと変わる

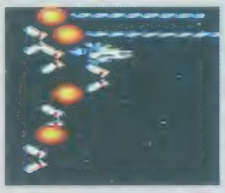
スネークオプション

まっすぐつながったままで、移動した方向にゆっくり伸びる。

うまく操作すると、自在に振り回すことが可能

フィクスドオプション

決まった位置に固定される。移動してもV字形が崩れない。



オプションにまぎれ自機を見失う人におすすめ

ローリングオプション

ついた瞬間から、自機の周囲を回転し続ける。かなり速く回る。

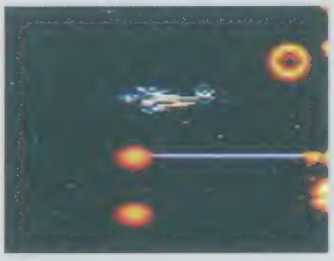
体当たりに対しては、ちょっとしたバリアになるぞ

シールド系

レデュースはシールドといえないが防御力は高い

ローリングシールド

シールドが2つに分かれて、自機を挟んで一直線になるような位置を保って回転する。



小さくなっていくのは同じ

レデュース

自機が小さくなって、敵の攻撃を避けやすくなる。攻撃力は変わらず、死ぬまで小さいまま。

カッコ悪いけどかなり便利

「/」ゲージ

人によって重要性の異なるものがそろっている

スピードダウン

移動スピードが1段階遅くなる。後の狭いステージのことを考えずにスピードアップできる。

残機オプション

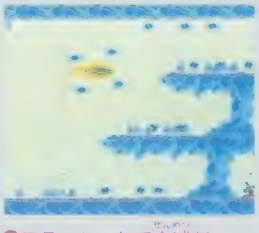
1機につき1個、残機をオプションに変えることができる。ゲージが行き過ぎたときに。

フルバリア

攻撃を受けて消耗しているシールド系を回復させて、最初の状態に戻すことができる。

メガクラッシュ

画面内にいる敵を全滅させる。青カプセルと同じ効果だが、好きなときに使用できるので便利。



フラッシュして全滅だ

1stバトル 砂の惑星ステージ

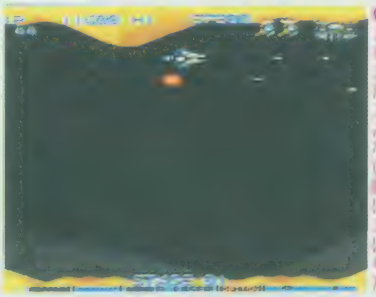
上下に砂丘が続いている砂の惑星。このステージからゲームスタートだ。最初なので、出現する敵キャラは少ない。グラディウスシリーズを知っている人にはなじみのあるザコたちがポロポロ出てくるぞ。

砂の惑星の主役は砂竜。いきなり砂丘から出てくるうえにデカイのでびっくりする。頭を撃っていると、ただの砂になって散っていくのだ。倒さないと逃げ場所を失うぞ。

○砂の中からスポッと出てくる。こんなにデカイのにザコなのだ

○放っておくと追いかけてくるぞ。巻きつかれないうちに倒すのだ

○池上の敵も直接撃った方が早い



○またまたこんなに敵はまばらだ

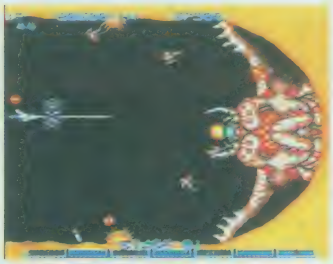
○ミサイルを流していると壊れるが少しカタい

○ここではハッチは下についてることが多い

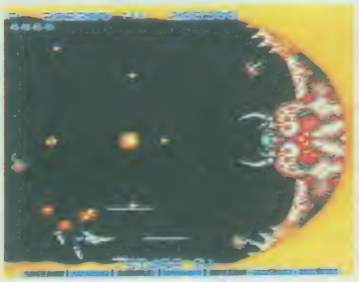
BOSS登場

砂丘が行き止まりになると、いよいよボス、巨大なアリジゴクの登場だ。拡散弾を撃ってきて砂からチビアリジゴクが飛び出してくる。アゴが閉じている間は効かないが、中心の青いところが弱点。アゴが開いたときに攻撃しよう。

○拡散弾に注意して弱点のコアを攻める。近寄りすぎるとアゴに挟まれるが



○上下の砂の中からチビアリジゴクが

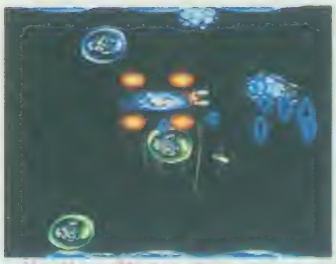


○チビたちはしっかり自機を狙ってくる

○閉じてるときは撃ってもムダだ

2ndバトル 泡ステージ

見てのとおり、次から次へと泡が出てくるステージだ。地形もなにもなく、ひたすら泡を撃ってつぶしていく。泡は撃つとどんどん分裂していくので、オプションを伸ばして、レーザーとミサイルを同時に当てるようにして進むのだ。進路を確保していかないと、押しつぶされてしまう。

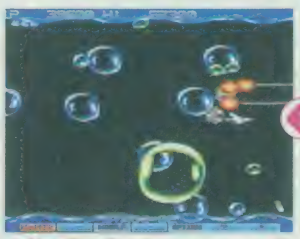


○泡を壊すと敵が突っ込んでくるのだ

○後半は敵の入った泡が出てくる

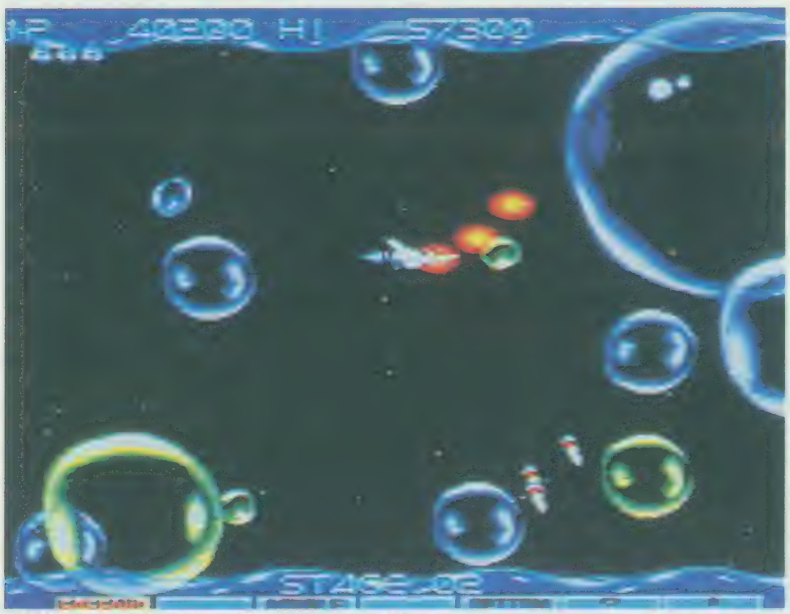
分裂しまくる

○でっかい泡が大量にやって来る。オプションを中にめり込ませて撃とう



○前に出て撃ってるとけっこう楽。後ろからのザコには注意がいるが

○どんどん分裂して広がっていく。後ろに追いつめられたら終わりだ



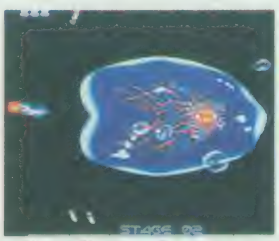
○右上の大きい泡が最大の状態。こんなのに囲まれたらひとたまりもない。撃ちまくろう

目が弱点

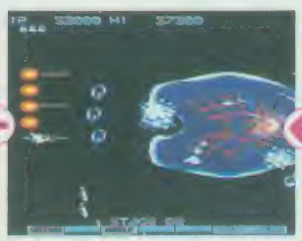
○これでダメージを与えることができる。でもずっと撃ってないと穴がふさがってしまう

BOSS登場

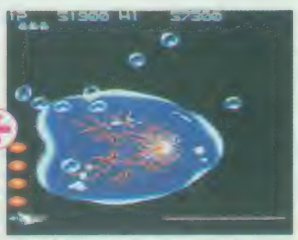
ボスも泡。本体は泡の中に入っている目玉だ。回りの泡はバリアになっているのでいくら撃っても効かない。泡に穴を開けていって、弱点の目玉をむき出しにするのが先決。



○小さな泡をまき散らしてくる。撃って壊すことができるぞ



○少しずつ穴が開いてきた。小さい泡は速いのですぐに壊すといい



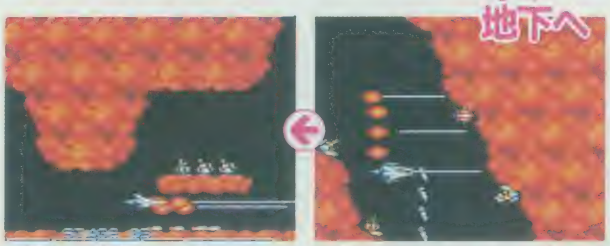
○体当たりしてくるぞ。逃げながらオプションで攻撃しよう

3rdバトル 逆火山ステージ

このステージは地上と地下に分かれている。初めは地上。複雑な地形にハッチやら砲台やら、たくさんくっついている。壁の向こうにくっついていて直接撃てないところが多いので、オプションの使い方が重要だ。ステージ名になっている火山の噴火を抜けると地下へ潜っていく。潜るとすぐに砲台のついた岩が落ちてくるぞ。次は土の中に岩がつまっている洞くつ。土をレーザーで掘って進んでいくのだが、支えがなくなると岩が落っこちてくるのだ。

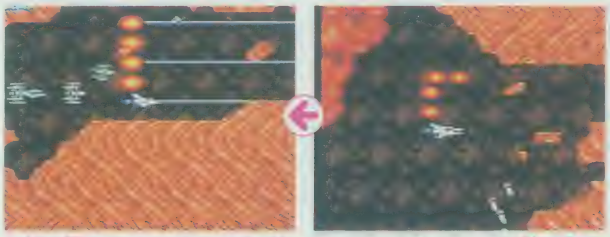
そこらじゅう砲台だらけだ。こんなときにはメガクラッシュ

地下へ



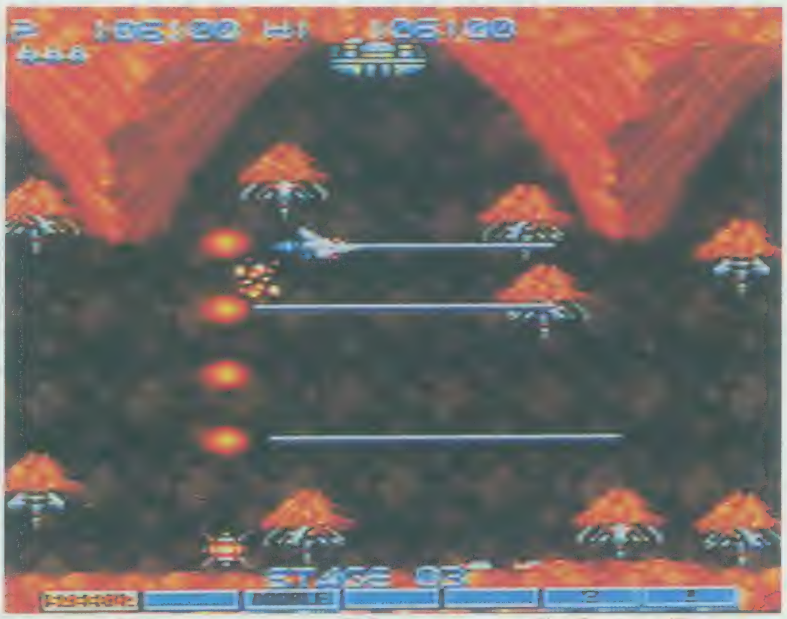
近寄ると縦台つきの岩が落ちてくる。慌ててバックすることに

斜めにスクロールして地下へ突入だ。すばやく通り抜けると安全



上を通っていったほうが楽。下は火山が噴火していて難しい

レーザーでボコボコに穴を開けよう。ミサイルは効かないぞ

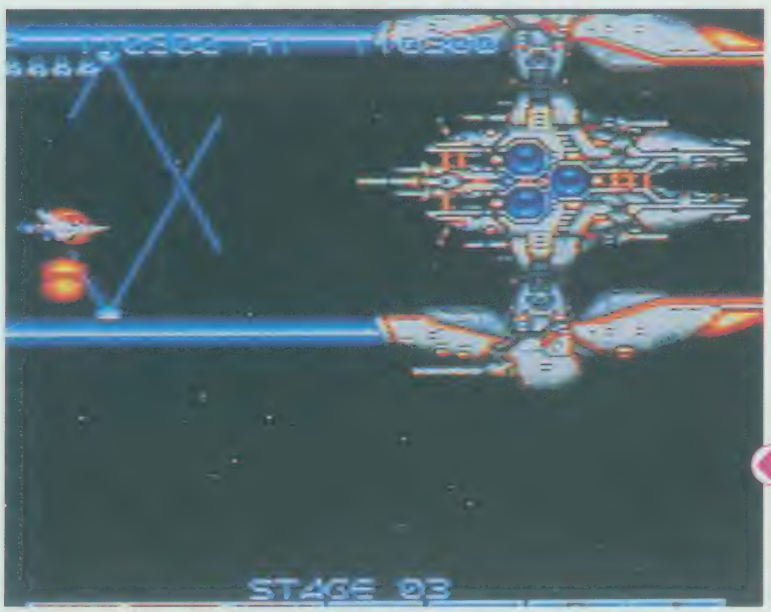


岩がついて登場のアイアンメイデン。元祖グラディウスの4面で出てきた。覚えてるかな

BOSS登場

ボスはトリプルコア。上下から太いレーザーを撃って、その中で反射レーザーを撃ってくる。レーザーの中に入ると早くカタがつくけど、反射をよけるのは至難の技だ。

ぶっといレーザーを撃つパーツが壊れると、短いレーザーがくる



情けないが反射レーザーのエジキになる編隊だ。スピードが速いのでよけるのがつらい

コアを壊しても楽にならない

地中から出現

行き止まりにくると、岩が少しずつ消えて、トリプルコアが現れる

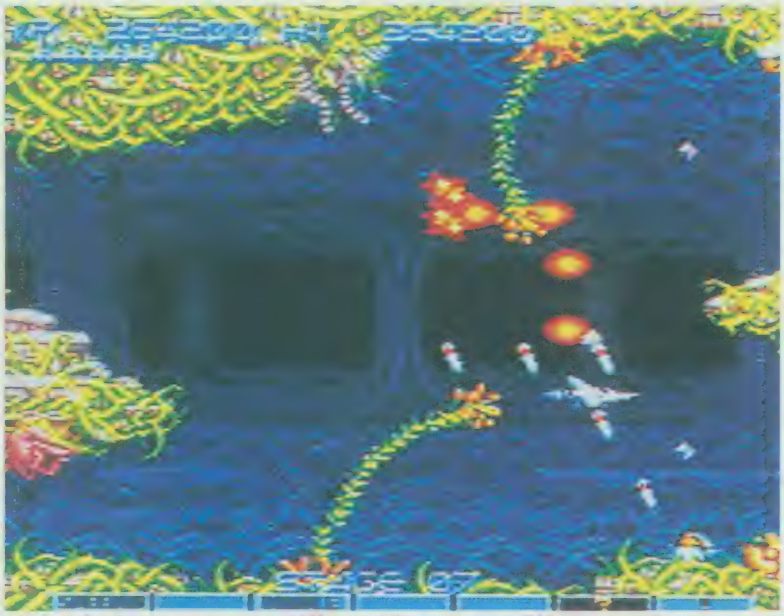
?thバトル 植物ステージ

すべて植物に覆われたステージ。草のすき間から建造物らしきものがチラチラと見え隠れしている。普通の都市か何かに植物が寄生して埋め尽くしたようだ。よって、敵キャラは当然植物。長い触手が次々と伸びてきたり、壁にくっついてる袋が胞子を飛ばしてきたりするので注意が必要。

○植物ステージの始まりだ。奥の背景は、しだいに明るくなる

○逃げきってしまうと、触手は勝手に壊れていく　逃げるのみだ

○目の前のツブツブが胞子を吐き出す。ミサイルを落として倒せ



○触手が追っかけてくる。いくら攻撃しても倒せないから、適当なところで逃げるのだ

○直前に迫っているのが胞子。胞子を出す前に倒そう。間に合うぞ

○攻撃していると、少しずつ縮んでいくから、そのすきに逃げる

寄生植物の攻撃

植物の攻撃で一番目立つのはやっぱり触手。こいつは自機を引きつけて、地形に当ててつぶそうとするのだ。攻撃すると縮むから、オプションで自機を包むようにして進むのだ。それから、地上にくっついているハッチは草に隠れているから見にくいぞ。

○自機の上方にオプションを並べるようにしておけば、触手は近づいてこれない。弾は撃ってこないからね

○サゴもやられに飛んでくる

?thバトル プロミネンスステージ

最初から最後まで燃えているプロミネンスステージ。炎のグラデーションがなかなか美しいのだ。ここでの敵からの攻撃は、高速で飛んでくる火の玉で、撃てばもちろん壊すことができるが、同時に小さな火の粉をまき散らすぞ。

○宇宙空間でのザコ戦が終わると、いよいよ燃えさかる炎の中へ突入だ。中に入るとすぐさま火の玉が飛んでくる。こんなに近づかれたのは、それだけスピードが遅いからだ

○爆発した火の粉は動かずに撃つのが安全

○大きな火の玉を壊すと小さな火の粉に

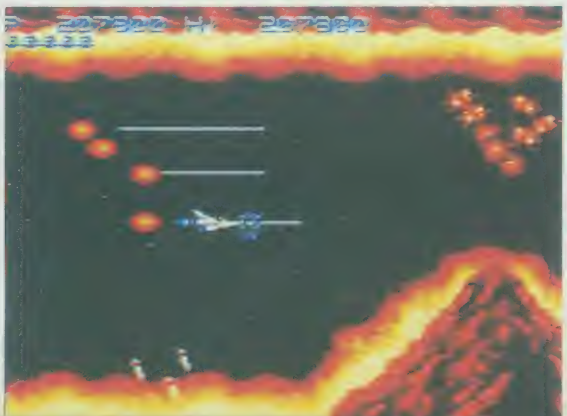
○下の山が噴火しているように見えるが、これは連発している火の玉だ画面の右側から、ものすごいスピードでビュンビュン飛んでくるのだ

画面はすべて炎

時々飛んでくるザコ以外はすべて炎に包まれた敵だ。地形を包んでいる炎にも注意が必要で、赤く色の濃い部分はかすっても平気だが、白っぽい部分に触れるとアウトだ。

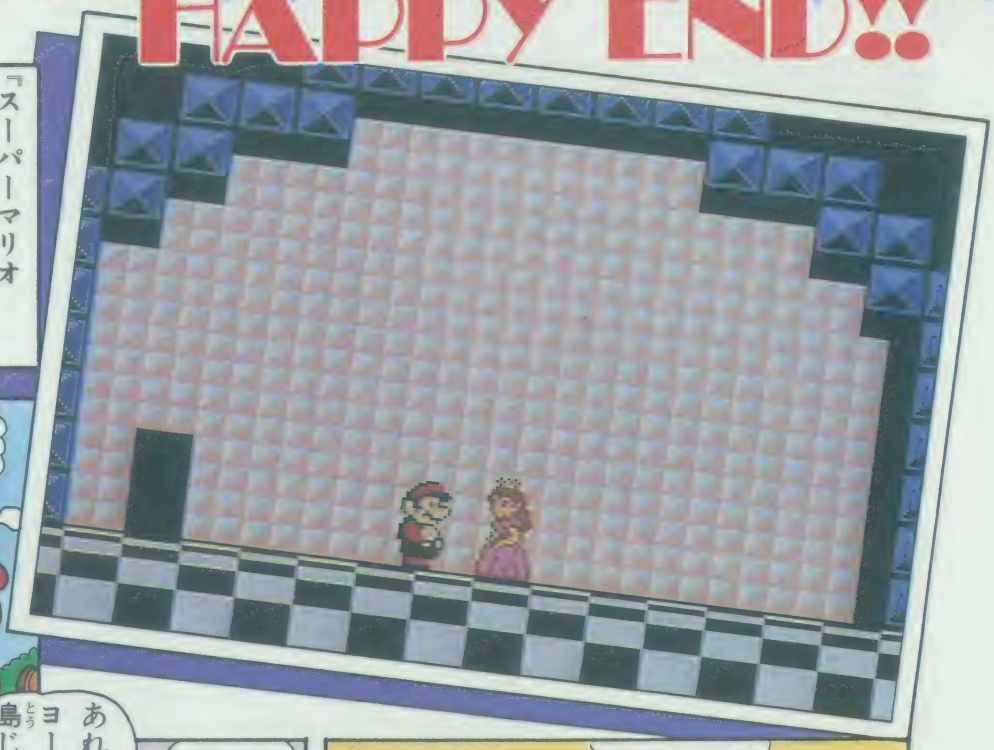
○細い通路を抜けたところ。上下に動くことができなかった

○これは火山の噴火だ。この火山弾も分裂するので苦しい場所だ。噴火口は壊せないし



○真ん中にいるより上に移動だ

HAPPY END!!



『スーパーマリオブラザーズ3』でキノコワールドの平和を取り戻したマリオとルイージは

やったー！

ピーチ姫といっしょに

はるか南の不思議な島国恐竜ランドのヨースター島へと旅立ちました

ぶ～ん

見て!!
見て!!

あれがヨースター島じゃない!?

おお

うわあ

きれいな島だなあ

ゆっくりバカンスを楽しむために

疲れたなあ

旅行なんかいいな！

いいわ

いい天気だなあ!!

スー

あれ？

ピーチ姫は？

きょろきょろ

あっ

トイレかな？

どうしたんだ

今木の陰にノコノコがいたような…

まさか

この島にクッパが

大変だ

ピーチ姫が危ない!!

©Nintendo　イラスト／嵩瀬ひろし

11月21日発売予定

任天堂　8000円（消費税込み）

4M + 16K RAM
バッテリーバックアップ
アクション

SUPER MARIO WORLD

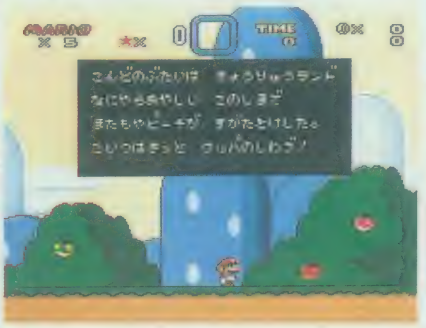
SUPER MARIO BROS. 4

スーパーマリオワールド

TM

70以上のコースが君を待つ!!

さてさて、大魔王クッパにさらわれたピーチ姫と卵の中に閉じ込められたヨッシーの仲間を助けるべく、冒険へ旅立つことになったマリオとルイージ、そしてスーパードラゴンのヨッシー。彼らを待ち受ける恐竜ランドのコースは70以上!! 70以上というのは、途中でコースが枝分かれしたり、違うコースが現れたりと、プレイする人によってクリアする面数が違ってくるため。



○またまたピーチ姫が大魔王クッパに

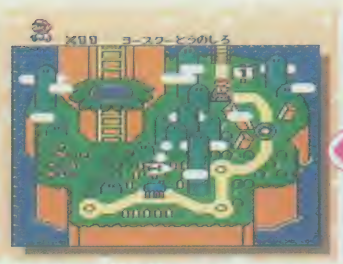
コースクリアで道を開け

マリオ、もしくはルイージを無事ゴールまで到達させるとコースクリアとなり、道が開けたり、地形が変化して先のコースに進めるようになる。進んでいくうちに全体マップの形状も、海の中から島が出てきたり、土の中から建物が出たりとかなり変化するのだ。

道が開く場合

○最初はヨッシーの家の左右のコースにしか進めないが…

○マリオ、もしくはルイージを無事ゴールに到達させると…



○道が開けて先に進めるようになるのだ

地形が変化する場合

○今度は地形が変化する場合をイラストで解説していこう

○コースをクリアすると突然、目の前の地面がくずれだしたぞ!!

○地面がすっかりなくなって…

○橋ができて先に進めるのだ

各エリアの最後には…

各エリアの最後にはお城が建っており、最深部に到達すると子クッパとの戦いとなる。『3』と違って、戦いの場所が各エリアごとに異なるので、それぞれの場所に合った攻略の仕方を考えねばならない。

○エリア2のトーナツ平野のお城

○こちらはエリア4のせんべい山のお城

○そしてエリア5の迷いの森のお城

○お城には必ず子クッパがいるぞ

子クッパとの戦い!!

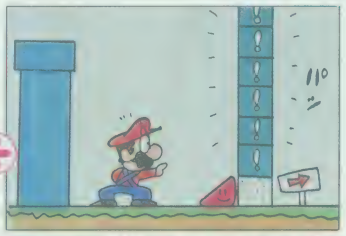
赤いコースポイントは？

先の面に進んでいくと、赤いコースポイントに出くわすことがある。このコースの中には通常のゴールとは別のゴール（あるいは秘密の抜け穴）があり、それを見つけ出すことによって、マップ上に新たなルートを出現させることができる。つまり、赤いコースポイントは分岐点の目印になっているのだ。

○通常のコースポイントは黄色になっている

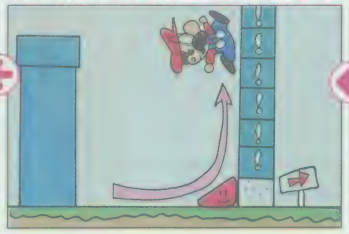
○コースの中に別のゴールがある場合はコースポイントが赤に…

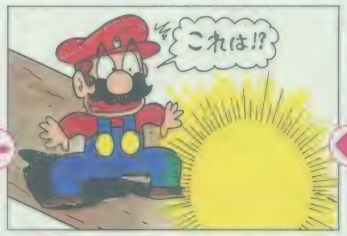
○この点々ブロックがかなりあやしいぞ



○コースの途中であることをすると点々ブロックが突然、実体化するのだ!!

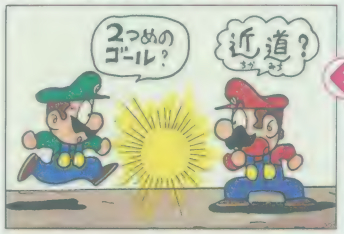
○三角ブロックがあるので垂直駆け上がりのテクニックで上にいってみよう





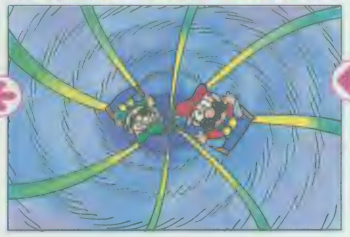
○三角ブロックで上に登ってきたマリオ。光る物体を発見してびっくり!!

○これはいったいなんだ？　光る物体について話し合うマリオとルイージ



○２人が光る物体に触れた瞬間!!　マリオとルイージの体に異変が…

○うずに飲み込まれるように、２人はどこかへ飛ばされてしまうのであった



○マップ画面に戻ってしまった

○コースが枝分かれしているぞ!!　お城への近道のできあがりというわけ

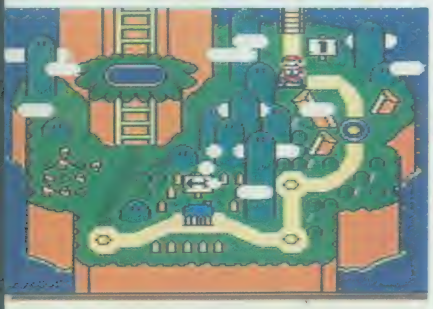
同じコースを何回でも…

『スーパーマリオワールド』では、一度クリアしたコースに何度でも挑戦することができる。例えば、エリア６のお城に到達したがマリオがあと１人しかいないとき、エリア１に戻り、マリオを増やしてからエリア６のお城に挑戦!!　なんてこともできちゃうのだ。

○とうとうエリア６の最後、チョコレー島のお城に到達したのだが

○こいつはまずい!!　マリオの残り人数があと１人になっている

○ヨースター島に一回戻ろう



セーブは各エリアの拠点のみ可能!!

セーブはいつでもできるというわけではなく、各エリアの拠点であるお城やお化け屋敷をクリアしたあとにしかできない。つまり、各エリアの中間地点、または最後までクリアしないとセーブすることは不可能というわけなのだ。

○各エリアにある拠点をクリアしないとセーブできないぞ

○マリオが100人もいれば大丈夫かな？

○簡単なコースを選んでマリオをバンバン増やしちゃおう

エリア1 ヨースター島

ゲームは全体マップの左下にある、ヨースター島のヨッシーの家からスタートする。最初は道が左右に分かれていて、左に進むとコース2となる。

コース1 地上面

コース1は地上面。途中、前方から出現する巨大キラーガクセ者。地面のくぼみを利用するなり、ジャンプするなりしてよけよう。上から乗っかると倒すことができるぞ。

○キラーをしゃがんでよけるマリオ

○ゴール近くにいるクッパに注意

コース2 地上面

ここで始めてヨッシーに出会うことに…。背中に乗ればヨッシーを操作することができる。基本操作はマリオと同じだが、Yボタンを押すと舌を出して、果物や敵を食べるぞ。亀の甲羅など、固い物は飲み込むことができないので、Yボタンで吐き出させよう。

○ヨッシーを操作するには背中にうまく乗らないといけないのだ

○上にいるノコノコ軍団を一気にやっつけちゃおう!!

○スタート直後、近くに甲羅が落ちているのでこれを持って…

○敵にぶつかるとヨッシーは逃げてしまう。早くつかまえるのだっ

○赤い甲羅の場合はファイアを吐くことができるのだ。すごいね!!

○甲羅は飲めないので吐かせよう。緑色の甲羅はそのまま吐き出すか

○こちらは敵を食べようとしているところ

○Yボタンで舌を出すぞ。これは果物を…

コース3 アスレチック面

マリオの重みで回転しだす床、伸び縮みするブロック、上下左右に移動する床…などなど、コース3は仕掛けの多いアスレチック面。鋭いコントローラさばきが要求される。

○上に乗ると回転しだす床。ジャンプのタイミングが重要だぞ

○伸びたり、縮んだりするブロック。伸びたときに飛び移るっ!!

○上下に移動する床に乗ってるとこ、あそこにジャンプで届くか?

コース4 水面アスレチック面

コース3のような仕掛けはないが、そのかわりに画面の1/6が水面になっている。途中、陸続きになっていないところは泳いで進まなければならない。物を持って泳ぐと早いぞ。

○アスレチック面と水面が合体!! 前方に見えるのはドラゴンコイン

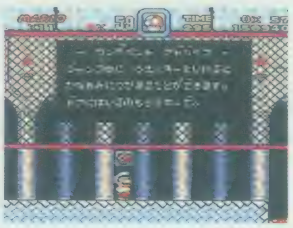
○水の中を泳ぐマリオ。物を持って泳ぐとバタ足になるので速い

○こちらは無敵中のマリオです

スーパーファミコン SUPER MARIO WORLD スーパーマリオワールド

ヨースター島のお城

中に入るといきなり金網!! ジャンプして十字ボタンを上に入れると、しがみつくことができる。しがみついての操作は写真で解説していこう。金網を通過すると今度は上から巨大な木が落下してきて、マリオをつぶそうとする。

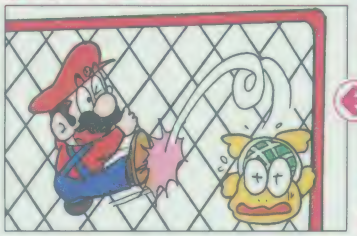


○メッセージブロックが金網のしがみつき方について教えてくれる

○上にコインがあるのでジャンプしたい!! そんなときはBボタンを押せ!!

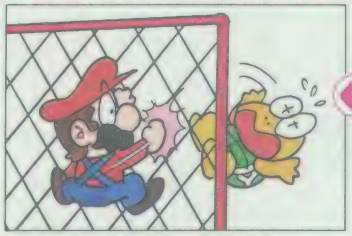
○Bボタンでジャンプ!! 金網から金網へ飛び移る場合もジャンプで…

○金網の自分側にいる敵は上から…



○上からぶつかるとマリオが勝手にけり落としてくれるのだ

○金網の向こう側にいる敵はパンチで

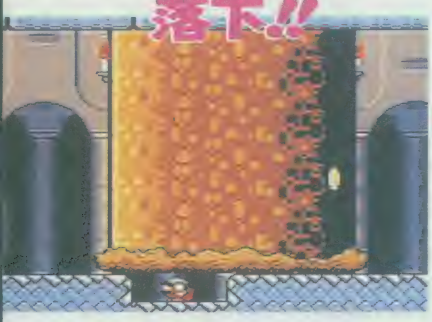


○金網の向こう側にいる敵にマリオを重ねてYボタンを…パンチしてくれるぞ

○金網の裏側へいきたいときはこの回転扉で、マリオを重ねてYボタンを…

○Yボタンを押すと扉がグルーリと一回転。戻るときもYボタンでOK!!

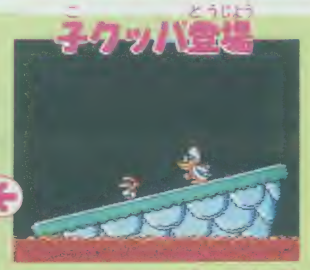
○金網を無事通り過ぎたマリオ。ムムッ、上からなにか出てきたぞ



○なんと、巨大な木が落下してきたぞ。地面のくぼみに逃げよう!!

ボス 子クッパ

お城の最深部に到達すると、子クッパが登場。シーソーのように揺れ動く岩の上で、戦いが展開される。岩の下は溶岩!! 戦いはまさに溶岩池への落とし合いなのだ。子クッパは頭を引っこめてファイアボールを投げてくる。とにかくこれをよけつつジャンプして、奴の頭部を攻撃しよう!!



○シーソーのように揺れる岩の上で子クッパとの戦いが始まるっ!!

○子クッパの体当たりをジャンプでうまくかわそう!!

○すかさず、子クッパの頭部を攻撃

○子クッパを溶岩の底へ落としたぞ!!

○○崩壊するヨースター島のお城。けっこう大変だったなぁ

○ヨッシーの体験を助け出し、ドーナツ平野へ旅立つマリオ

ヨースターとうの おしろで さいしゅうの コクッパと たおした マリオたちは クッパの まほうで たまごに された なかまを たすけだし ドーナツへいやへ たびだつのでありました。

エリア2 ドーナツ平野

子クッパを首尾よく倒し、ヨッシーの仲間を救い出すと、今度はドーナツ平野に突入だ。コース1をプレイする前にセーブするかどうか尋ねてくるので、必ずセーブしておこう。

コース1 地上面

スタートするとマント羽根を持った敵が登場。すばやく倒してマント羽根を奪い取ろう。マントマリオに変身すればかなり楽に進めるぞ。また、このコースは赤いコースポイントなので分岐点になっているはず。どこかに別のゴールがあるので探してみよう。

○残念ながらこの上土管には入れない

○敵を倒してマント羽根を奪い取ろう。そしてマントマリオに変身

○コースの途中にある土管の中に入ってみよう

土管の中へ…

途中にある土管に入るとマント羽根が…。実はここ、マントマリオで飛行するための練習場になっているのだ。三角ブロックで土管を駆け上がり、マント飛行にチャレンジ。

○プルという敵が邪魔でゴールできない

○点々ブロックの上には何がある!?

垂直駆け上がり

○加速して三角ブロックに乗れば登れるぞ

○ここでマント飛行の練習をしろってことか。まず土管を駆け上がろう

○メッセージブロックがマントの操作を…

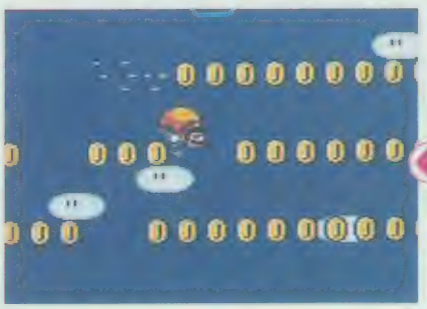
○マント羽根とメッセージブロックがある。おまけに三角ブロックも…

マントで飛行

○土管の上でマリオを加速させて…

○ほどよいところでジャーンプ!!

○お見事!! これがウワサのマント飛行ってやつだっ



○上空にあるコインを残さずちゃおう。敵も出ないので安心だ

コース2 強制スクロール地下面

強制スクロールのうえに、上下から岩がせまってきてマリオの行く手をふさごうとする恐ろしいコース。ときには岩につぶされそうになることも。とにかく急がずあせらず、岩の動きに注意し、スクロールに合わせて進むしかない。

○上から岩がせまってきたり、マントが折れてきたり、もう大変

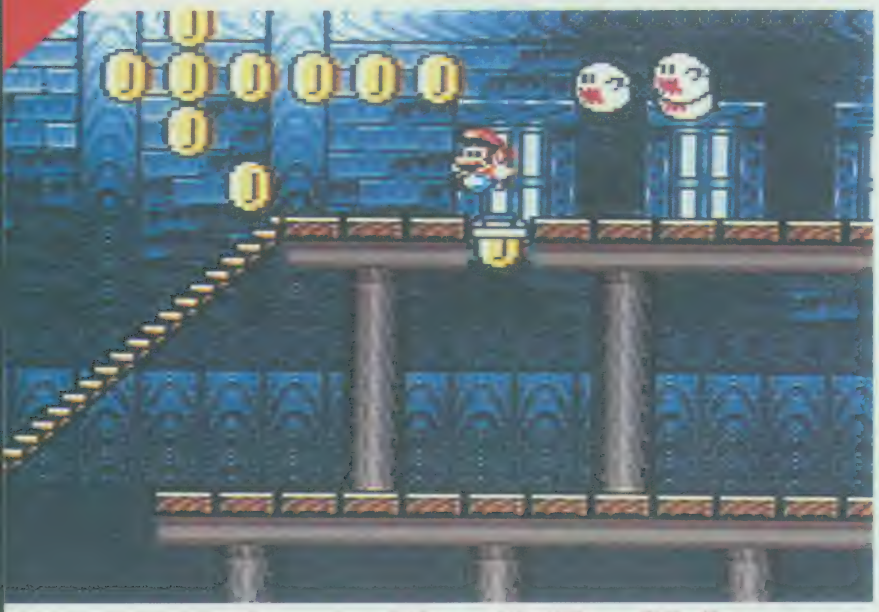
○ドラゴンコインに目がくらんだマリオ つぶされてしまうのか?

スーパーファミコン SUPER MARIO WORLD
スーパーマリオワールド

お化け屋敷

コース2とコース3の間にあるのがお化け屋敷だ。中にいる敵はどいつもこいつもお化け。色の薄いお化けには当たっても大丈夫なので少しは楽かな？　扉を抜けて進んでいくとPスイッチガ…。実はこのPスイッチに謎が…。

おどろおどろしいお化け屋敷に挑戦するマリオ



Pスイッチを押したらコインて表示された矢印が出現。その方向に進めというのか？

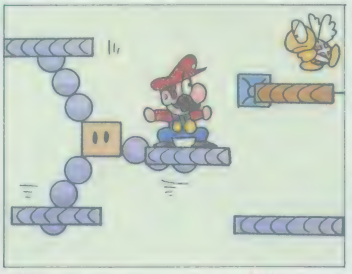
この扉の先にはいったい何か…

中はやっぱりお化けだらけ。色の薄い敵には当たっても大丈夫!!

コース3 アスレチック面

コース3からは残念ながら写真を入手できなかったので、イラストで解説していこう。

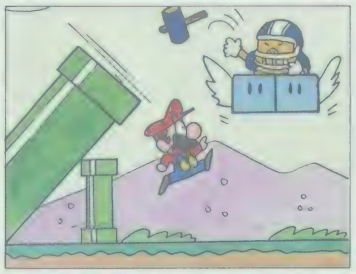
コース3はアスレチック面。回転する床や軌道に沿って移動する床などが多数登場する。



鋭いコントローラさばきが要求される

コース4 地上面

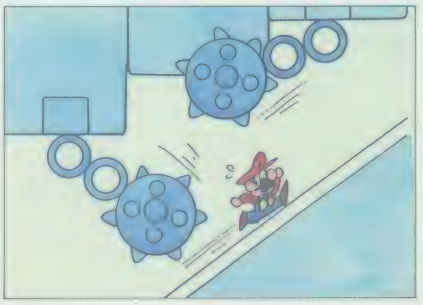
ここでは、羽のついたブロックに乗って登場するアッパレ君という新キャラがクセ者。ハンマーを投げつけてくるので注意。パラシュートを使って落下してくるクリボーもなかなか手強いぞ!!



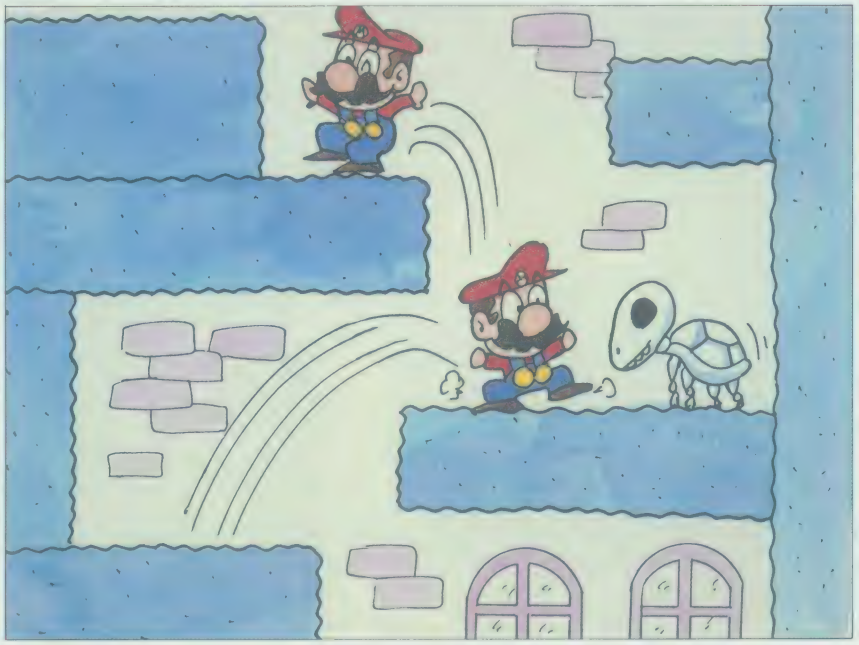
岩に乗って登場するアッパレ君に注意

ドーナツ平野のお城

エリア1のお城と違って金網はなく、仕掛けの多いお城だ。入ってすぐに、ぐるぐる回転している仕掛け。当たるとミスに…。そこを通り抜けると今度はドッスンの嵐。ドッスンのお次は左右からせまってくる岩。この岩をうまく利用して上に登っていかねばならない。登りつめたところに子クッパが待ち構えている。



ぐるぐると回転してマリオの行くてを阻害する。当たるとミスに



左右からせまってくる岩をうまく利用して登ろう。はさまれるなよっ!!

仕掛けをまとめてみよう

ヨースター島とドーナツ平野の各コースに出てくる仕掛けの数々を、4つに分類してまとめてみよう。もちろん先の面には、もっとすごい仕掛けが用意されているぞ。

床もの

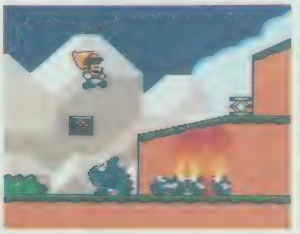
マリオの足場となるものに、仕掛けが施してあるものがこれにあたる。伸び縮みするブロック、上下左右に移動する床、乗ると沈みだす浮き島など。先の面ではイルカの背も利用しなければならないことも…。これも床ものの仕掛けの1つといえるだろう。

伸びて、目の前のブロックが縮む

縦、横に伸び縮みするブロック。マリオの乗っているブロックが…

上下、または左右に移動する床。かこれ、パタパタが邪魔ですねー

これぞまさにイルカに乗ったマリオ!! 先のコースではパタパタの背が必要になることも



ジャンプ台がないと届かない場所も…。やはり床ものの仲間？

水面にある浮き島は乗っているとどんどん沈んでしまうので注意

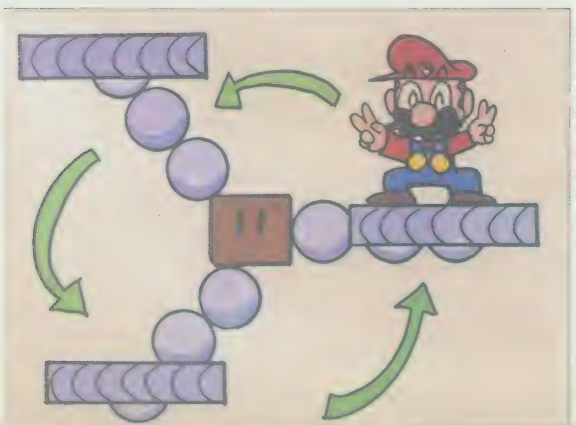
回転もの

床ものに似ているが、とにかく回転運動をしているものがこれだ。マリオの重みで回転しだす床、床が3つ回転しているもの、マリオの行く手をふさぐように回転しているものなど。ヨースター島のお城の子クッパとの闘場も、これにあたると思われる。

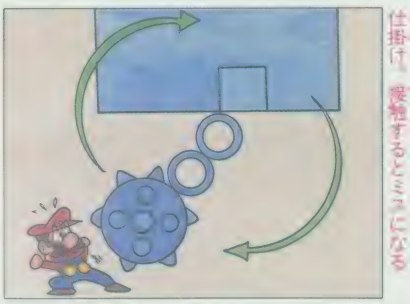
これが一番下まできたところ

回転方向は時計回り。乗ったままでも振り落とされはしない

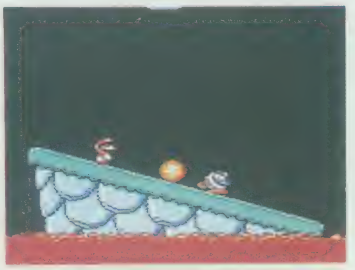
マリオの重みで回転しだす床。回転はかなりゆっくりしている



乗る前から回転している仕掛け。3つの床がくっついている

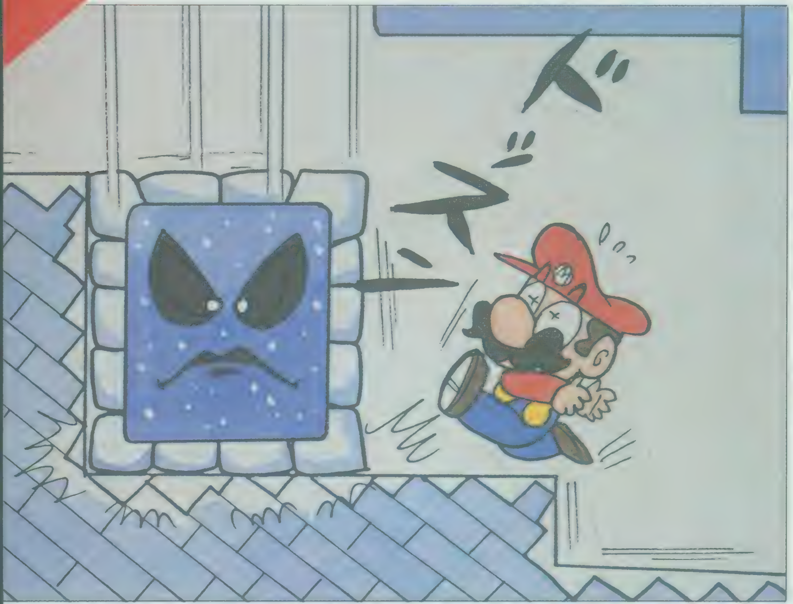


ドーナツ平野のお城の中にある仕掛け。接触するとミスになる



最初の子クッパとの戦いの場所も…

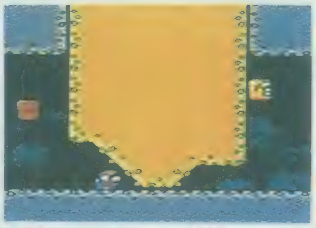
スーパーファミコン SUPER MARIO WORLD スーパーマリオワールド



ドーナツ平野のお城に登場するドッスン。『3』でもおなじみの仕掛けだね

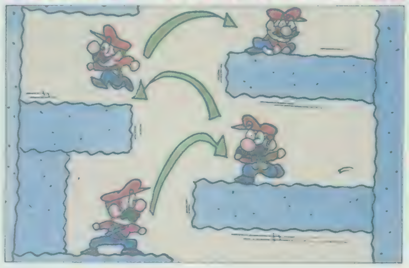
障害もの

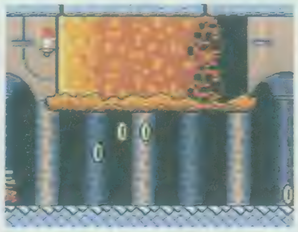
マリオの行く手を邪魔するもの、もしくは妨げになるものがこれにあたる。上下または左右からせまってくる岩、上から落下してくる巨大な木など。あと、ドーナツ平野のお城に登場するドッスンもこれらの仲間といえる。



上からせまってくる床。このままでは前に進むことができないぞ!!

左右からせまってくる岩。タイミングが重要

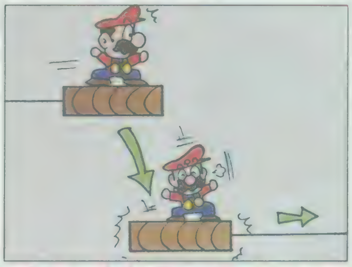




上から落下してくる巨大な木。すばやくよけないとつぶされるぞ

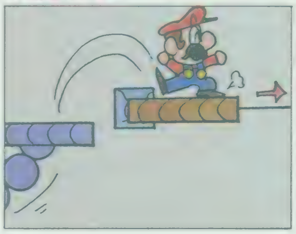
軌道もの

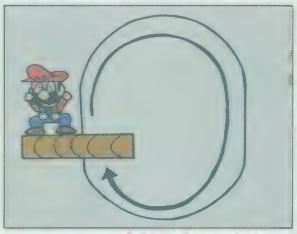
コース上に設置された軌道に沿って動く床が軌道ものだ。『3』でもおなじみの仕掛けだが、今回〝ON〟と書かれたブロックをパンチするとポイントが切り換わるようになった。これにより今の軌道が危険な場合、ポイントを切り換えて、安全な軌道を選択できるのだ。



軌道から軌道へ床が移動したりもする

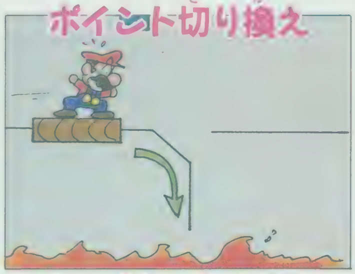
マリオが上に乗ると軌道に沿って動きだす床



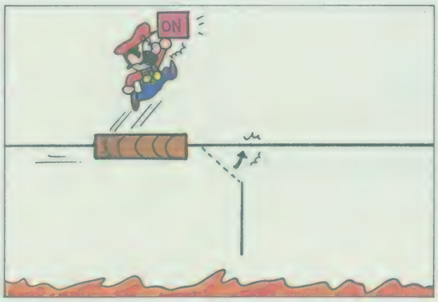


ぐるぐると軌道に沿って回転する床。最初から動いている

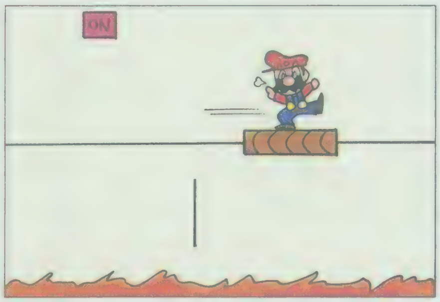
ポイント切り換え



このままの軌道では下に落ちてしまう



ONと書いてあるブロックをパンチ。ポイントが切り換わったぞ

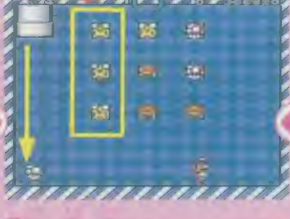


いや～うまくいきました! マリオも大喜び!! やったね!!!

ゴールスターを100枚集めると…

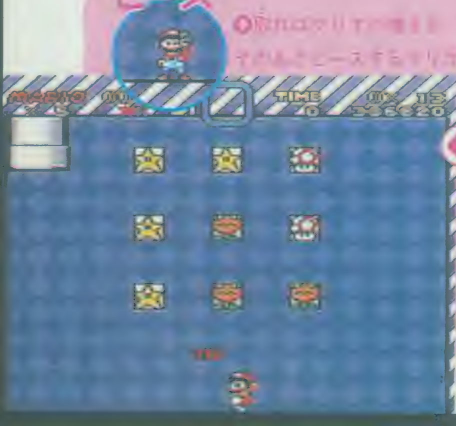
各コースのゴールにあるゲートのバーを切るとゴールスターがもらえる。100枚集めるとボーナスゲームに。回転するアイテムブロックをすべてパンチし、縦、横、斜めに列を作るとラインの数に応じた1UPキノコがもらえるのだ。

[illegible]



[illegible]1UPアイテムが…

ピース



[illegible]

なぎ倒せ!!

12月発売予定

カプコン　8500円（消費税別）

8M

アクション

デカキャラが暴れまくる格闘ハードアクション!!

業務用で好評を博した格闘アクション『ストリートファイター』の続編『ファイナルファイト』。スーパーファミコンへの移植の完成度はというと、業務用の解説をそっくりそのままここに書き写しても構わないほどの完璧さだ。

デカキャラの動きも、画面から伝わってくる迫力も業務用そのまま。さすがは、アクションゲームのカプコンって感じだぞ。

横スクロールのアクションゲームで、プレイヤーはコーディーとハガーの2人の主人公（業務用にいた3人目の主人公ガイは、いなくなった）のうち1人を選んで、数多くの技を駆使しながら、悪の軍団マッド・ギア壊滅を目指す。細かく描き込まれた背景や、何枚もの絵を使ったキャラクタのアニメーション。性格や攻撃方法がそれぞれ個性的な敵キャラなど、見どころが盛りだくさんなゲームなのだ。

○キャラクタの動きもリアルそのもの。思わず、ため息が出そう

○まとめてフッ飛ぶデカキャラたちもハッキリクッキリしてるのだ

○とにかく、すべての面で業務用にまったくひけをとらない内容だ

○ボスキャラもすべて登場。8メガの容量はダテじゃないってこと

©CAPCOM

スーパーファミコン

悪党どもを

ファイナルファイト

Final Fight

いまなお、ゲームセンターで大活躍中のド迫力バイオレンスアクションゲームが完全移植された!!　多彩なアクションとステージを、イヤと言うほど見せちゃうぞ!!

マッドギアを倒せ!!

主人公の1人、マイク・ハガーはメトロシティの市長。彼は、町にはびこる暴力集団マッド・ギアを壊滅させるべく、徹底的な攻撃を加えた。弱体化したかに見えたマッド・ギアだったが、彼らは秘かに報復の機会を狙っていたのであった。それも、最も卑劣な手段で…。マッド・ギアは、ハガーの娘ジェシカを誘拐し、ハガーに脅迫の電話をかけてきた。「これ以上、警察を介入させるならジェシカの命はない」と。怒り心頭に発したハガーと、ジェシカ誘拐の話を聞きつけた彼女の恋人コーディーは、たった2人だけでマッド・ギア壊滅に立ち上がったのであった。ジェシカの運命は、彼ら2人の手にかかっている。

○あざ笑うマッド・ギアのボス

○1本の電話から、戦いの物語は始まる

○怒りに身を震わせるコーディー。ヤツらを許してはおけない!!

○捕らわれの身になってしまったジェシカ　なんてヒキョウなことをするんだ!!

3つのボタンの組み合わせで多彩なアクションが可能

『ファイナルファイト』最大の魅力は、主人公2人の繰り出す技の多彩さと派手なアニメーションの数々だけど、操作するのに必要なボタンはたったの3つだけ。十字ボタンで主に移動（技の選択に使う場合もある）、Bボタンでジャンプ、Yボタンで攻撃というシンプルな操作方法だから、ファミコンによくあるアクションゲームの場合とほぼ同じだ。この3つのボタンの組み合わせで生みだされるアクションの数々を、コーディーの場合を中心にドカーンとお見せしよう。

○ゴメンよ、俺のアクションはまだ完成してないんだ

キャラが違えば…

○コーディーのストレートが飛ぶ

アクションも違う

○バガーのボディブローがうなる

簡単な操作でこの大迫力!!

○アクションゲームは、こうでなくっちゃ

○部分のボタンを使用

移動

十字ボタンで8方向に移動。ただし、体の向きは右向きと左向きの2通りしかない。画面の手前から奥、奥から手前にも動くことができる。

○敵キャラの動きに合わせて、奥に行ったり

○手前で戦ったりするのが上手な戦法なのだ

ジャンプ

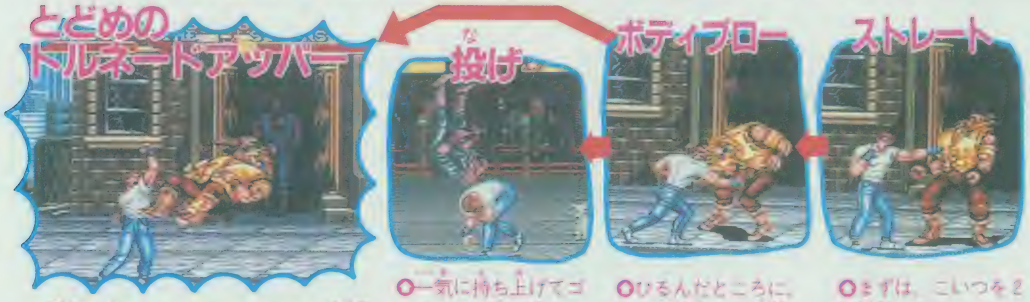
Bボタンだけを押すと垂直にジャンプ。十字ボタンの左右と組み合わせると、それぞれ左と右に回転ジャンプする。敵の攻撃を避けたり、敵の懐に飛び込むときに使用する。

○ジャンプ中の姿も、決まってるね

○回転しながら飛ぶところが細かい

連続技

Yボタンを連打すると、パンチ系統の技を次々に繰り出す。ストレート、ボディブローまでは決まっているが、その後は十字ボタンを押しながらだと投げ、Yボタンのみだとトルネードアッパーと、技が変化する。



○天高く飛んでいけ!!　とばかりに連打

○一気に持ち上げてゴミのように投げ捨てる

○ひるんだところに、さらに中押しの一撃!!

○まずは、こいつを2回連続しておみまい!!

ジャンプ技

Bボタンでジャンプした後にYボタンを押すと出せる。垂直ジャンプの場合はジャンプキック1。左右にジャンプしながらだとジャンプキック2になる。さらに、ジャンプ後、十字ボタンの下を押しながらだとジャンピングニーバットになる。

○遠くにいる敵に、先制攻撃をくらわすにはもってこいだ

○複数の敵を一気にブッ飛ばせるから、なかなか強力だ

○全体重をヒザに乗せて、相手の体にメリ込ませる空中殺法だ!!

つかみ技

攻撃をしないで敵キャラに接近すると、自動的に敵キャラをつかむ。その状態でYボタンだけを押すと、ひざげり。十字ボタンを押しながらだと投げになる。つかみ技は、敵キャラのHPが高ければ高いほど、それに比例して与えるダメージも大きくなるという点が、他の技とは少しばかり異なる。敵キャラに接近するのが少々難しいけれどね。

○砕け散れとばかりに遠くに放り投げる

○どんなに重い敵だろうと軽々と持ち上げてしまい…

○敵を動けないようにしておいて、ひざをタタきこむ

必殺技

Bボタンと Yボタンを同時に押すと出せる。近くにいる敵キャラすべてにダメージを与えることができるので、多人数に囲まれたときにはとても便利な技。ただし、1回使うごとに自分のHPを消耗してしまうので、やみくもに使うのは避けたほうがよい。

ダブルキックさく裂!!

○目にも止まらぬスピードで、今度は反対側にいるヤツにもキツーイ一撃!!

○まずは左のデブ野郎をブッ飛ばす。オラオラ、飛んでけ!!

ハガーはダブルラリアットだ!!

○近付く者は、みんなこうなっちまうぜ

○ブットい腕を振り回して攻撃するぞ

悪どもは俺たち2人が殺る

主人公の2人は、見た目のアクションが違うだけでなく、それぞれの技の威力や攻撃範囲などにも若干の違いがある。大まかではあるが、それぞれの特徴を見てみることにしよう。

コーディー

マーシャルアーツの使い手。フットワークが軽くジャンプの飛距離が長いので、敵キャラの懐に飛び込んでのつかみ技やジャンプキックが得意中の得意。ナイフさばきも一流で、ナイフを使った場合の攻撃力はハガーよりも高い。

ナイフを持たせたら天下一品!!

ハガー

今でこそメトロシティの市長をしているが、元ストリートファイター。バックドロップやパイルドライバーなどのプロレス技を使う。超重量級のため、ジャンプ技の射程距離が短いのがちょっと問題かもしれない。

巨体を生かした肉弾戦が得意!!

コーディーとハガーの進んでいく街を見てみよう

操作方法を覚えたところで、コーディーとハガーが進んでいくラウンドを見てみよう。ラウンド1はスラム街を舞台にしたステージだ。ここは大きく分けて3つのエリアに分かれている。やたらとたくさん出現するザコキャラたちを倒しながら進んでいこう。もちろん、ラウンドの最後にはボスのダムドが待ち構えているぞ。心して戦うようにしよう。

ザコどもを打ちのめしていこう

このマップの通りに進んでいかなければならない

ラウンド1-1

ラウンド1をスタートしたばかりのところは、背景に高層ビルが立ち並んでいて、いかにもスラム街という感じである。登場してくるキャラはザコばかりなので、自分のHPを減らさないように気をつけながら進んでいこう。ドラムカンの中身を取るのも忘れないようにしよう。

ドラムカンの中にアイテムがあるぞ

ラウンド1はスラム街からスタートするのだ

コーディーのハイジャンプキックで、ザコキャラをまとめて料理しよう

ハガーのフライングボディプレスでも、ドラムカンをこわすことができる

敵キャラたち

これしき[illegible]のザコキャラは、[illegible]っつけてしまおう

ジェイク

大したこともないザコキャラだ

シモンズ

[illegible]ザコキャラだ

ラウンド1-2

エリア2は地下の倉庫みたいなところへ進んでいく。このエリア自体はとても短いのだけれど、敵が必ず3人ずつ出現するので、1人だけに気をとられないように気をつけよう。いくらザコキャラばかりといっても、3人まとめて攻撃されるとつらいぞ。ここにはドラムカンがたくさんあるので、必ず取るようにして体力を回復したり得点を稼ぐようにしよう。ここを通りすぎれば、また地上を進むことになるぞ。

ジャンジャンバリバリ倒していこう

地下にある倉庫みたいなところへ着いたぞ

敵が落としたナイフを拾い、それで逆に相手を攻撃することもできるぞ

ザコキャラたちのパンチを、後方へジャンプすることでよけることもできるのだ

敵キャラたち

[illegible]

オリバー

[illegible]

ツーピー

[illegible]

スーパーファミコン Final Fight

ラウンド1-3

エリア2は地下の倉庫みたいなところだったが、エリア3になると再び地上へ顔を出す。このエリアが始まってすぐのところにもドラムカンがある。このドラムカンの中身は、あの原始肉だぞ。コーディーやハガーが戦いながら原始肉を取るのは、なかなかおもしろいぞ。ザコキャラを倒しながら進むと、このラウンドのボス・ダムドが待ち構えている。こいつは戦っている最中に、ザコを呼んだりするのでやっかいだぞ。

○ドラムカンの中に原始肉があるぞ

○地下の倉庫から地上へ戻るのがエリア3だ

敵キャラたち

○あ～きれいだなと思ってはいけない。ニューハーフなのだから

ポイズン

○女のようだけれど実はニューハーフだ

ダグ

○これもよく登場するザコキャラだ

○ザコキャラがたくさんいるから、必殺技でまとめて倒してしまおう。まずは2匹だ

○さらに回転しながら、もう1匹のザコキャラを倒すことができたぞ。すごい威力だ

ボス・ダムド

ラウンド1のボス・ダムドは、ハルク・ホーガンのような風ぼうをしている。こいつが口笛を吹いたときには気をつけよう。ザコキャラを呼ぶからだ。ザコに気をとられると、後ろからやられるぞ。

ダムド

○ハルク・ホーガンのような体をしているぞ

○コーディーもでかいけれど、ダムドはさらにでかいのだ。しかもよく動くぞ

○ザコキャラの相手ばかりをしていると、後ろからダムドが襲ってくるぞ

○やばい、口笛を吹かれてしまった。ザコキャラがまた出てきてしまうぞ

○苦労の末にやっとラウンド1クリアとなったのに

クリア!!

○バタッとダムドが倒れたぞ。やっつけたのか？

○ジャブのあとはボディーブローが決まったぞ

○ダムド相手にジャブが効いたぞ。ザコもいっしょにやっちゃえ

ラウンド2から先もちょっとだけ見てみよう！

スラム街を過ぎると、戦いの舞台は地下鉄、特設リング、ウエストサイド、などと進んでいく。残念ながらまだ完成していないので、全部は紹介できないけれど、少しだけ見せちゃおう。これは完成がとても楽しみだね。

ラウンド2

ラウンド2は、地下鉄の駅構内からスタートする。少し進んでいくと電車が入線してくるぞ。戦いの舞台はさらに電車の中へと進んでいく。

○ここのボスは地下プロレスの特設リングにいる。相手は刀を使うから気をつけろ

○スラム街をクリアすると、次のラウンドは地下鉄だ。まるで改札口みたいだ

○アイテムも取ることができずに、やられてしまうのであった

○ドラムカンを壊してアイテムを取ろうとしたのに、後ろから攻撃されてしまった

○少し進むと電車が入線してきた。ドラムカンもあるぞ

○さびしい地下鉄の構内を、ハガー1人で戦うのもいいぞ

地下鉄車内でも

地下鉄の駅のホームから電車に乗っても、ザコキャラたちはしつこく攻撃をしてくるぞ。ザコキャラの中には、のんきな奴もいて、電車のシートにすわっていてコーディーやハガーがくるのを待っているのもいるぞ。サクサクと倒してしまい、早くボロイ地下鉄を降りようぜ。

○最後部まで行ったのに、ナイフで刺された

○ニューハーフのザコキャラたちに襲われるのは、なんとも言いがたいものがあります

○ザコキャラたちが倒れて起き上がるときに、頭をプルプルとやるのがかわいいのだ

ボス・ソドム

地下鉄を降りてみると、そこは地下プロレスの特設リングだった。ここにはラウンド2のボス・ソドムが待ち構えている。こいつの得意技は、変移抜刀霞斬りで、2本の刀を使って攻撃してくるのだ。こちらから攻撃すると、刀を落とすこともあるので、この刀を使って逆に攻撃することもできるぞ。

○地下鉄を抜けると、そこは地下プロレスの特設リングであったのだ

○斬られると、後ろから斬られるぞ

○背景後ろは変移抜刀霞斬りだ。その刀で攻撃してくる

○ハガーなら刀を待ったままでもやっつけるぞ

○ソドムの腕をつかんで、思いっきり投げてしまえ

○ソドムの刀は強力があって、ハガーの巨体も飛ばされるぞ

○ソドムの二刀流で斬られて、ハガーも苦戦中

ラウンド3

ラウンド3はウエストサイドだ。バーやレストランの中まで、敵キャラが追いかけてくるのだ。ここにも特設リングがあり、アンドレ3兄弟と戦うことになる。ここのボスは悪徳警官エディで、自分が不利になると、ピストルで攻撃してくるのだ。

○スラム街、地下鉄と抜けて、ウエストサイドにやってきたのだ

○レストランでもザコが出現する

○派手な看板のあるバーのドアを、ジャンプキックでぶち破って進もう

アンドレだ!!

このラウンドでいちばん笑わせてくれるのが、このアンドレだ。3人とも同じように動くので、思わずおかしくなってしまう。でも必殺のパイルドライバーには気をつけろ。

○リングの上に3つの影が現れたぞ。いったい何が降ってくるのか…

○3人ともそっくりのアンドレたちだった。なんか気持ち悪いぞ

○アンドレの使うパイルドライバーはとても強力だ。かなりのダメージを受けてしまう

○面倒だからと、3人まとめて倒してしまったぞ。3人とも同じように動くぞ

ボス・エディ

特設リングでアンドレを倒したら、再びウエストサイドの街の中を進んでいく。ラウンド3のボス・エディは警察官だけれど、とんでもない悪玉で、自分が危なくなるとピストルを使い、自分のためならば、仲間をも平気で殺してしまうのだ。

エディ

○警備員だ、イザとなるとピストルを使ってくるのだ

○自分が強くなると、ピストルを使うぞ

○ホイさんのキャンリーの前で倒してしまおう

ラウンド4

ラウンド4はベイエリアを進んでいく。このラウンドはとても長く、ザコも多く出現するので、効率よく倒していかないとタイムオーバーになってしまうぞ。また、戦って進んでいくうちに夜が明けてしまうのだ。自由の女神まであるぞ。

○ラウンド4はベイエリアだ。川沿いを右へ右へと進んでいくのだ

○その火で燃えてしまったのだ

○この敵はとても危険だ。通常系でもないのに、火炎瓶を持っているぞ

敵キャラたち

ワン・フー

○デブなお坊さんのように見える

スラッシュ

○なかなか強いザコキャラだ

○トイレの中まで追ってくる、イヤな敵キャラだ

○戦っているうちに夜が明けてしまった。自由の女神が見えてきたぞ

○ナイフ男がうじゃうじゃ出てくるぞ。1匹倒してもまた上から降ってくるのだ

SDキャラが活躍のアクションゲーム！
SD
ザ・グレイトバトル
新たなる挑戦
謎のSD軍団がSDヒーローに挑戦！ 広大な7つのステージに待つ敵と数々のワナをくぐりぬけるのだ。行けSDヒーローたちよ！
シュワッチ!!
'91年1月上旬発売予定 バンプレスト 8200円
別
カセット
6M
パスワードコンティニュー
アクション

平和だったSDネイションに再び訪ずれた危機！

バンプレストのスーパーファミコン第1弾は、SDキャラが活躍する「SDザ・グレイトバトル」だ。この「SDザ・グレイトバトル」はすでにファミコンで発表されている「SDヒーロー総決戦」の続編にあたるアクションゲーム。カワイイキャラの動きはSDファン以外でも楽しめるものになっているはず。

ストーリーは、平和なSDワールドに、また悪の軍団が復活した。その調査に向かった騎士ガンダム、タロウ、V3の3人は、1カ月が過ぎても戻らず、消息不明…。ここからゲームは始まる。

しかし第1次調査隊は捕まってしまった

調査に行くぞ！

○第1次調査隊として出動した3人だったが、敵に捕まってしまった。3人の危機！

世界は我らのものだ！

○環境汚染の悪化により世界のSD世界が崩壊してしまった！

V.S

○仲間を救出するためガンダムとウルトラマンとライダー1号が出動！

○仲間を救出するために結んだ3人の絆はとっても固いぞ！

俺たちが助けるぞ！

6つのボタンを使いこなすのだ！

「SDザ・グレイトバトル」ではスーパーファミコンのコントローラの6つのボタンをすべて使ってキャラを動かす。しかし、各ボタンの役割はまだ決まっていないので、今回はボタンによって、どんなアクションができるのかをキミたちに紹介しよう。

①キャラチェンジ

このゲームのウリはなんといってもキャラチェンジ。「ヒーロー総決戦」はアイテムによるものだったたが、今回はボタンで一瞬のうちにチェンジ。

ボタンで一瞬

○「SDザ・グレイトバトル」のウリの1つのキャラチェンジ

○ライダー1号からガンダムにボタン操作で一瞬にしてチェンジ！

②通常攻撃

通常攻撃はそのキャラの得意技が使われている。ウルトラマンはスペシウム、ライダーはキックという感じ。

○自分の得意技で敵をバシバシなぎ倒しながら進んでいくのだ！

○前にも横にも斜めにも8方向、自由に攻撃できる。おまけに連射もできるぞ

③ジャンプ

ジャンプは、ジャンプボタンと十字ボタンの押し方でいろいろなジャンプができ、ジャンプ中に方向も変えられる。

○距離があるジャンプはボタンを長く押すんだ

○斜めにもジャンプ！　敵や敵の弾もジャンプすればよけられる。ワザが必要だ

④特殊武器

特殊武器は必殺技のことで、キャラによって効果が違う。強力な爆弾もあれば、敵の動きを止めてしまうものもある。使用回数に制限アリ。

○ウルトラマンの特殊武器の八つ裂き光輪だ。強大だぞ！

⑤オプション

シューティングゲームに多く使われているオプションがSDヒーローに付けられる。そのオプションの出し入れがボタンでおこなえる。

○後ろのバルタンは敵じゃなくてオプション。攻撃もする

⑥オプションチェンジ

オプションにはなんと倒した中ボスクラスの敵キャラが付く。オプションになる中ボスは3種類おり、バルタン、騎士サザビーとあと1つはまだ秘密。そのオプションを選択するのにボタンを使う。

©石森プロ／毎日放送／東映／円谷プロ／創通エージェンシー／サンライズ／BANPRESTO　※画面は開発中のものです

このゲームの最大のウリはキャラを自由に操れること

ゲームスタート時には3人のキャラを自由に選んで操作できる。ステージ中に捕われている仲間を助けると、その後はそのキャラも選ぶことができる。最初はウルトラマン、ガンダム、ライダー1号の3人だ。みんなで力を合わせて7ステージを戦っていこう。

最初はこの3人

ウルトラマン	ガンダム	ライダー1号
子供から大人まで、人気のあるウルトラマン	SDといえばこのガンダムが元祖だった	ライダー1号の変身ポーズはみんなマネした

3人いてもエネルギーは共有なのだ

最初は3人のキャラでスタートするわけだが、これは3人が別々にエネルギーを持っているわけではない。一定量のエネルギーがあり、それを3人で共有している形になっている。だからウルトラマンがやられると、ガンダムもライダー1号も一緒にやられてしまい、ゲームオーバーになってしまう。互いの欠点をカバーしながら進んでいくことが非常に大切なのだ。

画面のみかた

画面は「SDヒーロー総決戦」の横から見た画面から、上から見下ろした画面に変わった。フィールドRPGのマップ上でゲームが展開していくと思えばいいだろう。

●敵キャラ
敵キャラは画面の横だけでなく上からも下からも出る

●マイキャラ
このキャラを自由に動かしてゲームを進める

●ライフゲージ
ゲージ横の数字は横一列の組があと残り何組あるかということ

●特殊武器
特殊攻撃のできる回数を示す。お助けキャラなどで補給

力を合わせて戦え

オプションなどをうまく使っていこう

エネルギーがなくなってしまうと各キャラ違う倒れ方をする

ウルトラマン

ウルトラマンは攻撃力、移動スピードとも、最初の3人の中では、ほぼ中間ぐらいの能力になっている。通常武器は、スペシウム光線。特殊武器は八つ裂き光輪を使う。最も初心者向けのキャラかも。

ウルトラマンは操作に一番クセのないキャラだ

ザコなんかけちらして進め！

スペシウム光線でザコキャラなんかバンバンやっつけろ！

オプションのバルタン星人

他のキャラでもバルタンのオプション

必殺技 八つ裂き光輪

ウルトラマンの特殊武器は原作の必殺技の中の1つ、八つ裂き光輪だ。円形のノコギリ状の光輪が画面の中をグルグルと動いて敵を攻撃する。

中ボスのキングザウルスIII世だ。八つ裂き光輪でビシビシ攻撃、やっつけろ！

八つ裂き光輪が敵をザクザク倒していくのは気持ちいい

スーパーファミコン ザ・グレイトバトルII 新たなる挑戦

ガンダム

ガンダムは攻撃力が大きいが移動スピードがすこし遅い。遅いといっても他とくらべて少し遅いかなと感じる程度なのでそんなに心配する必要もない。特殊武器はバズーカを使い、威力は絶大だ。

通常攻撃 ビームライフル

○ビームライフルは他の2人の通常攻撃より威力があるぞ！

いきまーす！

○ブロックに飛ぶガンダム

○宇宙基地のステージではやっぱりガンダムが似合う!?

攻撃力はピカ一

○これは特殊武器のバズーカ！

必殺技 バズーカ

バズーカの爆風は画面の3分の1ぐらいに広がり、その中にいる敵にダメージを与える。敵がまとめて出現してきた場合にはとても有効だ。ザコキャラなんかは1発だ！

○おっと！ この先はザコが何匹かいそうだ。注意して進もう

バクハツ！

○そんなときはバズーカを使って一掃してしまうこともできる

ライダー1号

ライダー1号は移動スピードが少し速く、ジャンプできる距離は少しだけ長い。通常攻撃はライダーキックだが、離れたところにいる敵にも当たるようにキックを発射できるので安心してくれ。

通常攻撃 ライダーキック

○ライダーキックが敵めがけて飛んでいくぞ！

ジャンプ！

○ラクラクジャンプのライダー

○移動スピードの速いライダー1号、キックで攻撃するぞ

連射！連射!!

○攻撃力の少し弱いキック。しかし、連射できるのがうれしい

必殺技 タイムストップ

ライダー1号の必殺技は、敵の動きを止めるタイムストップ。敵が止まっているあいだに攻撃して敵を倒す。でもあまり多用するとライダーだけ年をとってしまうかも？

変身ポーズ！

○○タイムストップの前にはこんな変身ポーズをキメてくれる！

○あとは動きの止まった敵をドンドンやっつけていくだけだよ

仲間は増える

仲間を助けると、キャラチェンジのボタンでその仲間を選ぶことができる。今回紹介できるのはV3だけだが他にはタロウと騎士ガンダムがいる。V3の通常攻撃はキック。特殊攻撃はV3がハリケーン号に乗り、なんと無敵になる。

V3

○2番目のステージのどこかに隠れているぞ

○通常攻撃のときはライダー1号と同じくキックを使う

○ハリケーン号に乗ったときは、一定時間、無敵になるのだ！

第1話 出撃！3人のSDヒーロー

各ステージは章立てられてそれぞれに題がつけられている。ステージ中に出現する敵キャラは、ウルトラマンシリーズに登場した敵、ライダーシリーズに登場した敵といった具合にステージごとに分けられている。第1話ではウルトラマンの敵が出現する。

○新たなウルトラマンの登場だけにウルトラマンを見ふとよいかも？

点々と浮ぶ島々を渡って進め

第1話では空に浮く島を渡って進んでいかなければならない。下に落ちるとダメージを受けてしまうので、ジャンプするときは確実に。

○スタートは、こんな小さな島の上から始まる。流れる雲がキレイ

落ちるのキライ！

○うっかり足を踏み外してしまうとご覧の通り。みっともない顔で落ちていく

○ウワアアーッといいながら落ちていっているような…

バルタン星人はオプションに！

バルタン星人はオプションキャラの1つ。ある程度のダメージを与えるか、下に落としてしまうと仲間になる。

オプションはこれから先に進むのにとっても便利で、ありがたいものだぞ。

○バルタン星人は宇宙忍者の異名を持っている

ふおっふおっ

○バルタン星人を倒さないとオプションになってくれないぞ

○なんかなさけない奴だけどバルタン星人はオプションキャラ

4つに分離するキングジョー！

1体のロボットとして出現するキングジョーだが、移動するときは4つに分離する。4つになったときにはダメージを与えられないので、1体のときに攻撃しよう。

○この場所にくるとキングジョーがケンカを売ってくる

デカキャラ・ゼットン登場

初めての大ボスはウルトラマンを倒したゼットン。バリアを張り火の玉を使って攻撃してくる。最初のステージのボスとしてはメチャメチャ強い。バリアの側面から攻撃するしか倒す方法はない。

○第1話の大ボスゼットン。こちらの後ろ姿で、威圧感がある。この後のステージの大ボスもみんな大きいぞ！

○ゼットンは強そうだぞ

○バリアを張り火の玉を放って攻撃してくる

4つに分離！

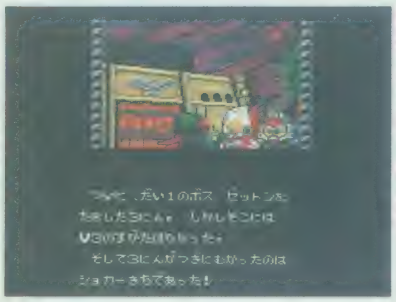
○4つに分離して移動しながら体当たりでの攻撃もしてくる

○1体でいるキングジョーは強力なビームで攻撃してくるのだが…

第2話 恐怖！ショッカー軍団の復活

第2話のステージの敵はライダーシリーズに登場した敵が出現する。各ステージの冒頭にはSDキャラたちのデモ画面も入るぞ。

このステージのどこかに、V3が捕われている。V3を探してステージ全体をくまなく捜索しよう。



○次のステージを前に3人仲良く相談するSDヒーローたち

○空中に浮いて迫ってくるがザコはザコ

○この黒戦闘員こそコウモリのザコかも？

○ダメージを受けるとこんな顔をする

ころがる鉄の玉をかわすんだ！

このステージはワナが仕掛けられている。そのワナの1つが、大きな玉がゴロゴロ転がってSDキャラを狙ってくる。つぶされる前に逃げろ。

○こんな玉からは逃げるのが一番さ！

ゴロゴロ

○トビィー、巨大な玉につぶされてしまう！

腕がのびる恐怖のコブラ男出現！

第2話の中ボスの1人コブラ男。コブラの形をした腕をのばして攻撃してくる。のびる腕をよけつつ反撃しよう。特殊武器などを使ってサッサッと倒してしまおう。

○何匹もの中ボスがSDヒーローたちの行く手をさえぎる

のび～る

○コブラ男をなんとか倒して、扉にたどりついた。脱出成功！

○コブラ男の腕がのびて攻撃。これはイタイ

○いい顔をしたコブラ男。倒さないと先へは進めないぞ

カメバズーカの強力ミサイル！

背中にバズーカ砲を持つカメバズーカ。強力なミサイルを何発も撃って攻撃してくる。このカメバズーカを倒さないと先にはすすめないぞ。

○カメバズーカ出現。コイツを倒さないと先へは進めない。頑張れ！

ミサイル発射

○直撃なんか受けたらひとたまりもない

○こんなでっかいミサイルを発射して攻撃する

○カメバズーカに接近。左右にトコトコと移動。カメのくせにすばやい

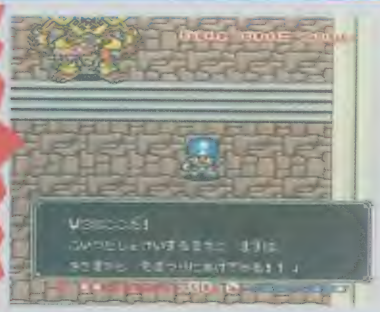
捕われのV3はどこに？

どの部屋を探してもV3はいない。残っているのは奥の大ボスの部屋だけだ。きっとここにV3がいるに違いない。

大ボスの部屋ではV3処刑の計画が着々と進行していた。いそげ大ボスの部屋に！

○ここにもV3はいなかった。いたのはやっかいな中ボスだけ

V3が処刑される！



○V3がいたのは大ボスの部屋？

○同じマークがどの部屋にもあって迷ってしまう

ワシのマークが…

第3話 潜入！敵宇宙基地をたたけ

第2話でV3を助けることができ、ここから3人に加えてV3が使えるようになる。

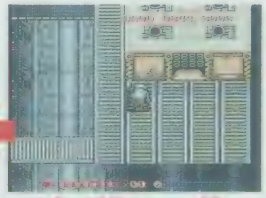
宇宙基地内のどこかに騎士サザビーがいる。サザビーを倒せば、バルタンの他に騎士サザビーをオプションとしてつかえるようになる。

○はたしてタロウはこの基地のどこにいるのだろうか？

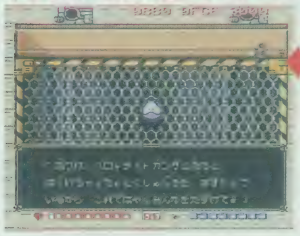
○宇宙でも床から落ちるとダメージ！

エネルギー補給できる小部屋！

どこかの小部屋にハロがいる部屋がある。ハロに会うと、特殊武器のエネルギーが補給できるのだ。ステージの途中でハロに会っておかないと後半ツラクなるぞ。



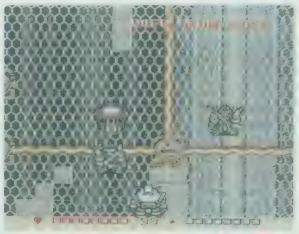
○部屋の入口があるが中には中ボスがいるが大ボスがいるかそれともお助けキャラか？



○思い切って入ってみるとお助けキャラのハロがいた。ラッキー！

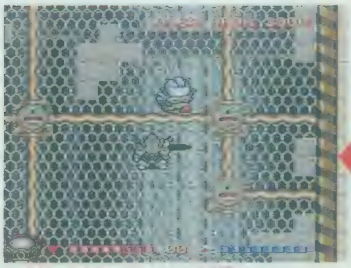
双子の悪魔登場！ガズLとガズR

中ボスの1人というか1組、ガズLとガズRの双子が攻撃してくる。2人の攻撃に加え床から砲台が次々と現れて砲撃してくる。中ボスといえどかなりの苦戦をしいられる。しかし大ボスまでの道のりはまだまだ残っているぞ。



○おっと、いきなり2人で襲いかかってきたぞ！

○チームワークは双子だけにメチャクチャいい奴らみたいだ



○思った通りキビシイ攻撃だ！

白いビット使い！キュベレイ出現

ガズLとガズRのあとにこのキュベレイだ。ビットを使って攻撃してくるかなりキタナイ奴だ。部屋も狭くて、この攻撃をかわして反撃するのは少し骨が折れそうだ。

○キュベレイは複数のビットを持っていたが

デカキャラ・ジオング登場

第3話のボスは見てのとおりの巨大ジオング。切り離した両手を遠隔操作して攻撃してくるぞ。コイツを倒さなければタロウの居場所は分からないぞ。タロウを救出するために負けるな！

○ジオングの両手が自分のキャラめがけて飛んでくる。それに加えてジオング自身でも弾を撃ってくる

○でっかいジオング！

○大ボスだけにハンパな攻撃はしてこない

ビットで攻撃

○SD特殊武器ビットを使ってきた！これをかわすのはツライ！

○SDザ・グレイトバトルでもビットを使った戦法を使ってくる強敵なのだ！

第4話 戦慄！クリスタルキャッスル

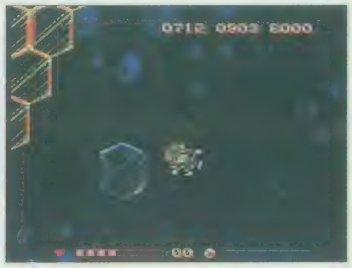
ジオングの話したクリスタルキャッスルは冷たい宇宙空間にそびえる氷の城のようだ。この中でタロウは処刑されてしまうのか？ イカルス星人やベムスターなどをけ散らして先へ進もう。このステージには謎のお助けキャラも登場してくるぞ。

○クリスタルキャッスル、悪の居城だ

○ベムスターも同じく再び出現してきて行く手をジャマする

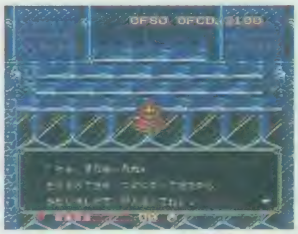
○第1話に出現したイカルス星人が場内を徘徊する

こんなところには謎のキャラも…


○落ちてしまうと、みんなながさけない

この穴は？

宇宙空間を小さなクリスタルに乗って移動していると、黒い四角の穴がある。この穴の中には謎のキャラがいてエネルギーを補給してくれる。そのキャラの正体は!?

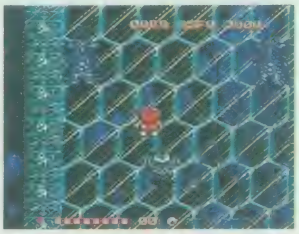

○ワーン、エネルギー補給してもらって助かったけどこの人は誰？

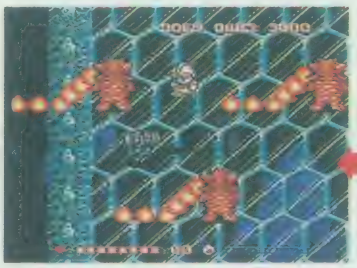
○おや？ この四角の黒い穴はなんだろう？

バンドンの像は実は火を吐く！

このステージの敵キャラはウルトラマンシリーズの敵が出現する。

この青いバンドンの像もその1つ。動きこそしないが近寄ると口から火を吐き攻撃してくる。一度に多数の像があるところはやっかいだぞ。


○これはバンドンの像だけど、青色でなんか不気味だな

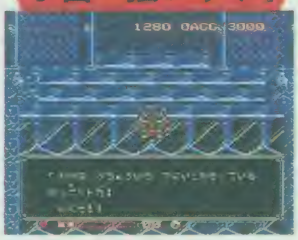

○こんなところはジャンプで逃げちゃえ

○思った通り、近づいたら真っ赤になって火を吐いてきた

宇宙最強の超獣!? ヒッポリト星人

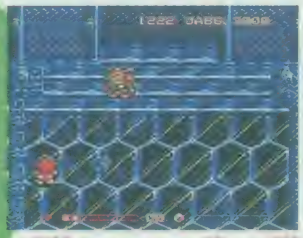
このヒッポリト星人は自分が宇宙一強いと思いこんでいる。戦ってみると確かに強く、竜巻のようなものを使い攻撃してくる。しかししょせんは中ボス、こんな自信過剰な奴になんか負けてたまるか！

宇宙一強いヤツ？


○本当かな？ どこか信じられないけど戦えば分かるさ！

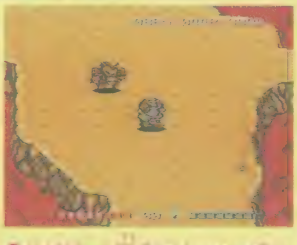
○こんな自信過剰な奴に負けたら、後で何ていわれるかわかったものじゃないぞ！

竜巻を使う！


○竜巻のようなものを使って攻撃してきたが本当に強いの？

ここから先は…

このゲームはステージが進むと難易度も上がっていく。先のステージに捕われている仲間を助けるにはかなりの腕が必要になるぞ。しかし、まだタロウと騎士ガンダムは敵の手中にある。SDヒーローみんなで力を合わせて戦おう。


○ザザビーが後ろにくっついているが、これはオプションキャラ

○溶岩地帯を通って、先に進んでいかなければならないぞ

タロウの処刑に間に合うか！

ボンバザル

ダイナマイトが爆発! コミカルパズルゲーム

イギリス生まれのパズルゲームがスーパーファミコンに移植。爆弾をドカドカ爆発させて、全130ステージのクリアをめざすのだ!

11月21日発売予定　ケムコ　6500円（消費税込）

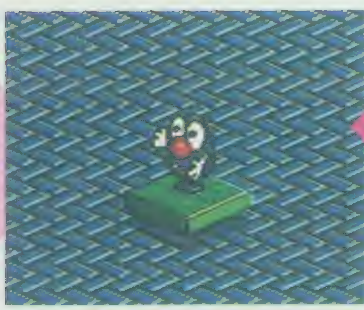
カセット　4M　パスワードコンティニュー　パズル

イギリス生まれのパズルゲーム

スーパーファミコン本体と同時発売のパズルゲーム。このゲームはイギリス生まれのパズルゲームで、アメリカのパソコン"アミーガ"版からスーパーファミコンに移植。時間内に各ステージに置かれた爆弾を全て爆発させるのが目的のパズルゲームだ。

豪快なパズルアクション

ゲームは画面上にちらばる爆弾や地雷を全て破壊すれば面クリアという、外国ならではの豪快さ。1発の爆弾が次々と誘爆する様は快感だ。

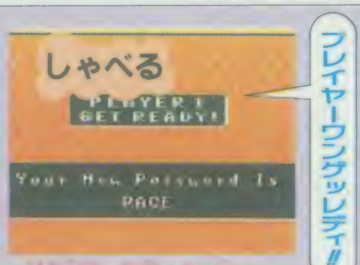


画面上にある爆弾を全て破壊してしまえばよい。気持ちいいっ

特殊効果も

スーパーファミコンならではの特殊効果も様々なところで見られる。特にタイトルデモのモザイク処理やゲームスタート時の音声処理には驚きだ。

こんな[illegible]



[illegible]

デモ画面[illegible]

©MIRRORSOFT LTD.／KEMCO

全130面＋親切なシステム

「ボンバザル」のステージは全部で130ステージ。スーパーファミコン版では、オリジナルになかったエンディングも追加された。ゲームの途中でアングルを切り換えたり、時間を止めたりもできる。

○タイトル画面もとってもきれい。ウキウキしてきちゃうよ

長いデモ画面

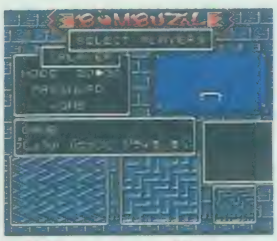
このゲームのデモは非常に長い。というのも、デモ画面でゲームのルールや、出てくるキャラなどを細かく紹介してくれるのだ。デモを一通り見れば、ゲームの内容は理解できる。親切なシステムだ。

○ここんな感じに長々と説明してくれちゃったりするのがうれしい

モードセレクト画面

ゲームスタート時のモードセレクト画面では、アングルやプレイヤー数の設定。そしてそれぞれのプレイヤーに違ったパスワードが入れられ、2人で別の面をすることが可能。

○新しくゲームを始める人はニューゲームを選んでスタート

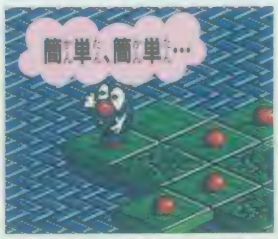


○途中からやりたい人は、パスワードを選んでプレイ開始だ

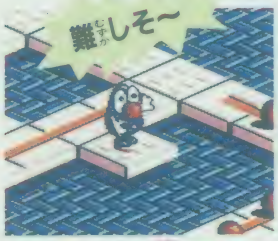
○2人でそれぞれ違うパスワードを入れ、違う面がプレイできる

全130面をクリアだ！

全130面をクリアするためにどうしても必要なのが、コンティニュー。うれしいことにこのゲームは、無限にコンティニューができるのだ。それでもまだダメというキミはパスワードをメモっておこう。4文字の英単語になってるぞ。



○これくらいの面なら初心者でもなんとかクリアできそうだ



○うーん、かなり難しそうだ。初心者には厳しいかもしれない

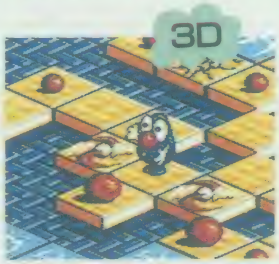
パスワード

○パスワードは4文字の英単語。覚えやすいし、とっても便利だ

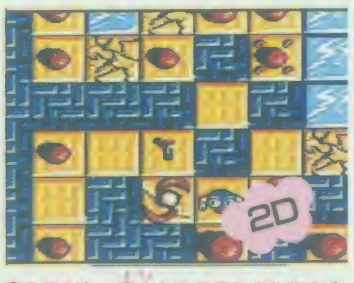
2つのアングル＋マップ

2つのアングルをスタートボタンにより切り換えることができる。初心者は2D画面。うまくなったら3D画面でやるといいだろう。また、セレクトボタンでステージの全体画面を見ることもできるのだ。

○マップ画面では自機は動かせないがじっくり考えられるのだ



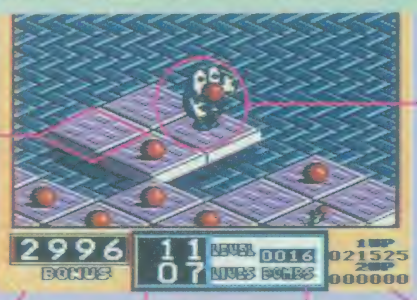
○3Dは斜め上からのアングル。コントローラの操作が難しい



○2Dだと、真上からのアングルになる

ゲーム画面の見方

3D画面で見たゲーム画面。3Dではステージの上をカワイイキャラが歩く。画面の下の部分にスコアなどの表示が集中しており、見やすい画面になっている。



自機
2D画面だとへんてこだけど、本当はこんなに可愛い。

タイル
レベルを構成するタイル。ここから落ちるとミスだ。

スコア
クリア時にタイルを多く残すと高得点が取れる。

残りボム
ステージ内のまだ破壊していない爆弾の数。

ステージ、残機
上にプレイ中のステージ、下に残りの自機の数。

ボーナス
タイムの役割もはたし、0になると1人減る。

コントローラの操作方法

ボンバザルはスーパーファミコンのコントロールのうち、L、Rボタン以外は全て使用。AとX、BとYボタンは同じ役割をするのが特徴だ。

L、Rボタン
期待のL、Rボタンは今回は使用しない。

A(X)ボタン
爆弾を爆破させるときに使用する。

B(Y)ボタン
爆弾を持つときに使用するボタン。

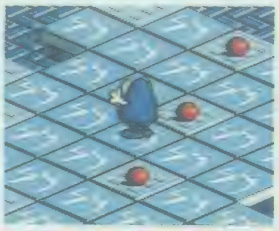
スタートボタン
ゲームスタートとMAPの切り換え。

セレクトボタン
2D画面と3D画面の切り換え。

十字ボタン
モードの選択とキャラの移動に使用。

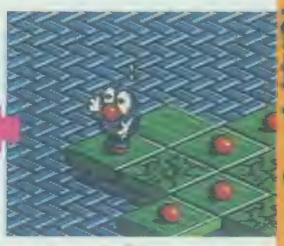
全ての爆弾を破壊せよ

まず爆弾の使用法だが、爆弾の上でAボタンを押し、3つカウントされるまで待ち、その場から逃げると爆破するのだ。逃げるときにタイルマス分しか逃げられないので爆弾の威力には十分注意だ。



○画面上にある全ての爆弾を破壊するとそのステージはクリア

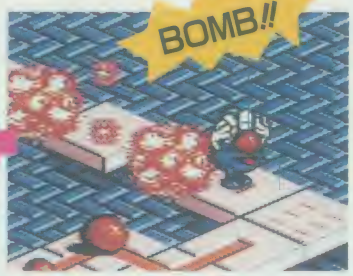
○で、その場にいると死んじゃうからよける。そしてBOMB



○Aボタンを押し、カウント3まで待ってその場を離れる

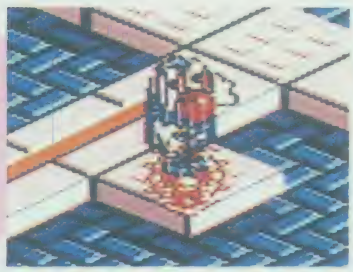
巻き込まれない様に

もちろん爆炎に巻き込まれるとミスになってしまう。どこでどの爆弾を爆破させれば巻き込まれずにすむか、よく考えないといけないのだ。



○ここはどうかな、巻き込まれないかな

○どうにか巻き込まれずにすんだみたい



しおしお…

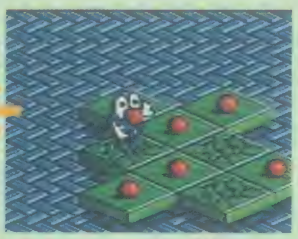
○こうなると、かなしいものがあるね

誘爆と爆破範囲

このゲームを面白くしているのが爆弾の誘爆と、爆破範囲の違う3つの爆弾の存在だ。この2つをよく理解したうえで爆弾を爆破させないと、思いもよらぬ爆弾が爆発して、自滅なんてこともあるぞ！

誘爆

ある爆弾を爆破させたとき、その爆弾の爆炎の中、もしくは爆炎に接している爆弾は、同事に爆発する。もちろん、その爆破により、さらに大きな誘爆をおこすことも可能。



○爆破させたのは下の爆弾だけなのだが、となりの爆弾も同時に…

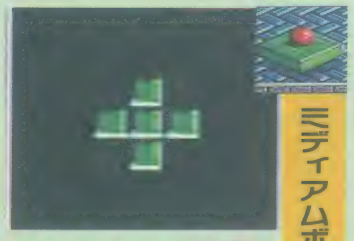
○BOMB!! 誘爆を利用して、より多くの爆弾を同時に爆破だ

爆破範囲

緑の部分が爆炎の広がる範囲だ。一番大きなラージボムなどは、かなりの威力。緑の部分に接していれば誘爆する。

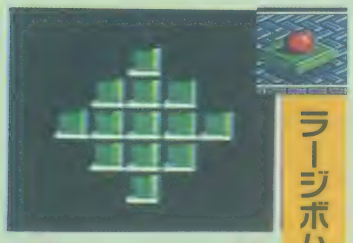
スモールボム

○一番威力のない爆弾。爆破範囲はタイル1つ分しかない



ミディアムボム

○スモールボムよりも爆破範囲が2倍に、中型の大きさ



ラージボム

○一番大きなラージボム、破壊[illegible]

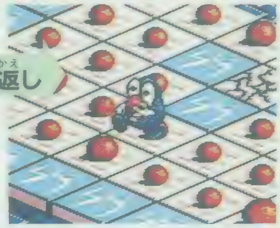
爆弾にも様々な種類が

爆弾は、通常のものを含めて、5つの種類に分けられる。ステージクリアするには、全ての種類の爆弾を破壊しなければならない。それぞれの性質を知ったうえで、一番有効な爆破方法を考えよう。

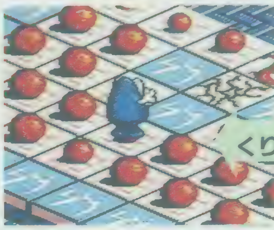
ノーマルな爆弾。全部がこれだったらそんなに悩まずにすむのに

大きさの変わる爆弾

一定の間隔をおいて爆弾の大きさが、小→中→大→中→小…と変化する爆弾。タイミングを見て、その場面で一番有効な大きさのときに爆破。



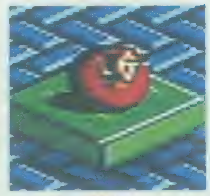
まるで生き物のように大きくなったり小さくなったりする。



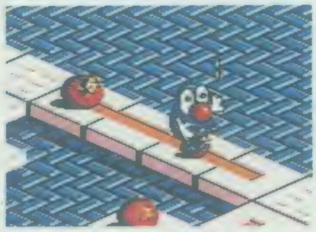
タイミングがなかなか難しいかも。慣れが肝心だ

アンテナ爆弾

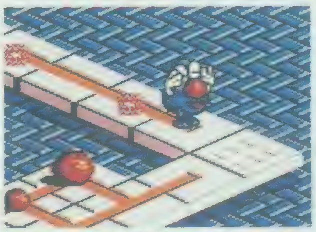
普通の爆弾にアンテナが付いたもの。この爆弾を1つ破壊すると、その他のアンテナの付いた爆弾も同時に破壊できる。誘爆と違い離れていても同時に壊れるので、うまく使うとかなり便利な爆弾だ。大きさも、大、中、小と3種類。アンテナ爆弾のあるステージは、大爆発も期待できる。



普通の爆弾にアンテナがついた爆弾。全てが同時に爆発するのだ



アンテナが互いの状態を通信し合い、どれか1つが爆発したら…

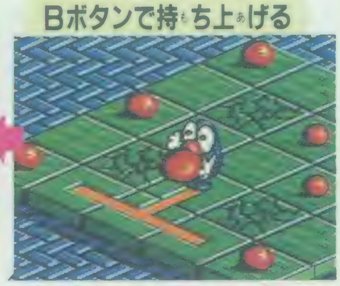


他のアンテナ爆弾も、同時に爆発する。うまくできてるなあ

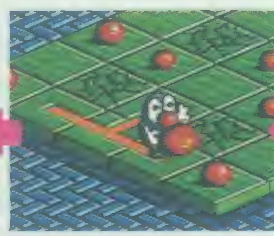
移動可能の爆弾

爆弾の下に道が走っている場合、道の走っている間ならどこへでもその爆弾を持ち運びできる。しかし、他の爆弾を通り抜けて運ぶことはできない。Bボタンで持てる。

Bボタンで持ち上げる



持ち上げるのはBボタンを押すのだ



よいしょ！ よいしょ！ なかなか重いんだこいつが

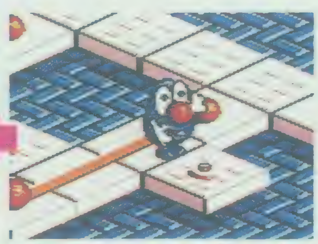
よっこらしょ、爆弾を動かしたけど、本当にここで平気なのか？

地雷

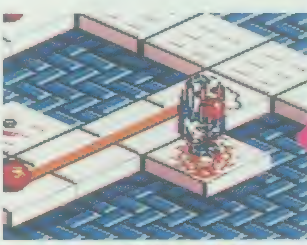
みんなが知っているように地雷は踏むと爆発する爆弾だ。見た目は他の爆弾と全々違うが、地雷も破壊しないとレベルクリアにならない。大きさは、大、小の2種類ある。

地雷の小。爆破範囲はスモールボムと同じ。踏んだらヤバイ

地雷大。爆破範囲はミディアムボムと同じ。かなりのやっかいもの



何も警戒せずに地雷の方へ1歩踏み入れようとしているマイキーラ



みなさんの想像通り、無残にもバラバラにされてしまったのでした

地雷を破壊するには

よく考えてみると、自分で触れることのできない地雷をどう破壊するのだろうか。その方法は2つある。1つは誘爆にまぎれ込ませ処理する方法そしてもう1つ、タイルを利用する方法がある。

[illegible]

[illegible]

[illegible]

誘爆!!

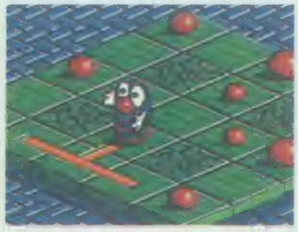
タイルがゲームをおもしろくする

このゲームの大きな要素となるのは、まず第1に爆弾。そして2番目に、エリアを構成しているタイルがあげられる。タイルは、ただ足場を作っているだけではなく、様々な役割を持っているのだ。そしてそれがときには障害物に、またときには手助けになってくれるのだ。

通常のタイルは爆炎にまかれると壊れてしまい、まちがえると戻れなくなってしまう。

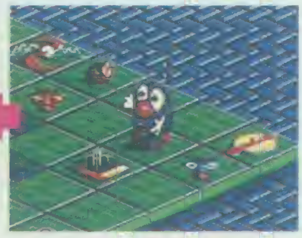
ノーマルタイル、前半はよくお目にかかれる

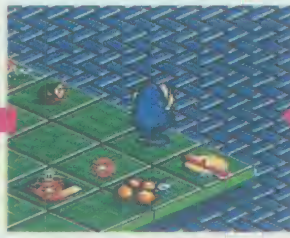
しかし、これほど多くの種類のタイルがあるとかなり複雑だ

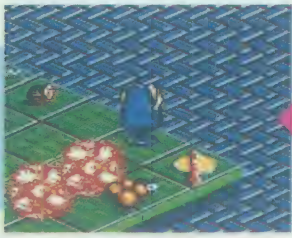

タイルの種類が少ないステージは楽勝でクリアする

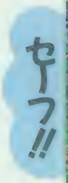
タイルをうまく使用

パネルを上手に使うことによって、普通だと壊せないはずの爆弾を壊すことができるようになる。その1例が左に紹介するものだ。普通なら、爆炎にまかれて死んでしまうところを、パワーテンプルのお陰で助かったというわけ。


ラージボムの爆破範囲はかなり広い、普通ならイチコロなのだが


パワーテンプルが爆弾の破壊力を全て吸収してくれた


何事もなくラージボムを破壊することができたのであった



パワーテンプル

爆弾の力を吸収して破壊力を低下させる

パワーテンプル付近の爆弾はみんな弱い

そう考えてもまちがいではないのだ

うーん。ピラミッドパワー、はかりしれぬ

アイスタイル

1回乗ると別のタイルの所まで止まらない

とことことアイスタイルに向かう

くるくる、まるでバレリーナの様にすべる

ようやく止まったよ冷や汗ものだぜ

ディゾルバータイル

1度通るとくずれ落ち、2度と戻れない

よく考えて通らないと取り返しがつかない

乗っている間も気が気でない、落ちそう

通りすぎたその後には何も残らない

リビテッドタイル

爆炎に巻き込まれても壊れないタイル

たとえそれが地雷であったとしても

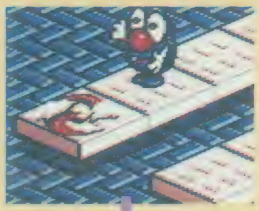
決して壊れることはないのである

何事もなかったかのように悠々たるもの

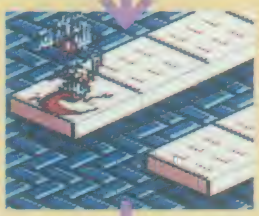
スーパーファミコン BOMBIZAL ボンバザル

テレポート

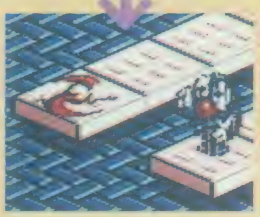
○この上に乗ると決まったある場所にワープ



○乗るとジュワーンと消えていき



○ジュワーンとある一定の場所に出現する



○これでワープ完了！出現場所に注意だ

スピナー

○この上に乗ると隣のタイルに飛ばされる

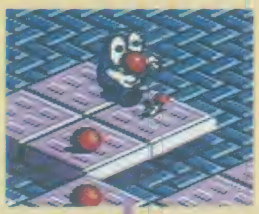
○どちらに飛ばされるかはまったくランダム

○同じタイルの上に長時間いても出現する

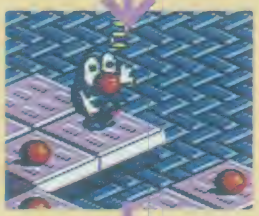
○ひょい!! と向きを変えられてしまった

スイッチ

○Aボタンでオン、再びか新しいタイルが出現



○さあ、何が出るのかお楽しみ、敵か味方か



○Aボタンを押し、スイッチをオンにしろ

○出現したのはディソルバータイルだ

バブル

○上に乗ってAで動き出す。分身キャラ

○分身中、自機は無敵だ さあ、分身するぞ

○分身キャラは自分の思った通りに動かせる

○分身キャラを使って地面を爆破することも

敵キャラも出現するのだ

爆弾やタイルに押されぎみで目立たなくなってはいるが、実は敵キャラも存在したのだ。とはいえ、たった2種類。でもかなり手強い敵たちだぞ。

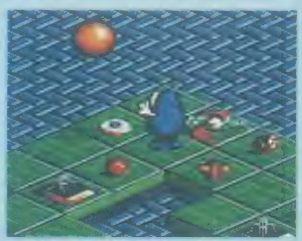
SINISYER

タイル上をゆっくりといったりきたり。動きに法則性があるので見切れ。

○球形のものが4つ集まった形

DEXTER

ゴムまりの様にはねながら移動する。はねたとき下をくぐることも可能。

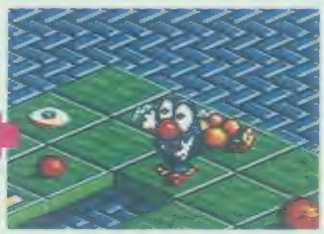


○両端に子の様な風船の様な変な奴

爆弾でやっつけろ

敵キャラがどうにも邪魔だという人は、爆弾を使って敵キャラを倒してしまおう。タイミングを見て敵を爆炎の中に入れてしまえばいいのだ。

○敵キャラも、どころ狭しと動きまくる、注意しろ



○いやな敵キャラをやっつけるには爆弾を爆破させて巻き込むしかない

さそいこめ!!

○まずはうまくおびきよせよう、慎重に慎重に…

BOMB!!

○残念、敵を爆発に巻き込むことができなかった、おおマヌケ！

スーパーファミコンメーカーに聞く!!

メーカーフラッシュ

現在スーパーファミコンのソフトメーカーは全45社。そのメーカーにスーパーファミコンの進行状況を報告してもらうというコーナーなのだ。

アイレム

シューティングゲーム『R-TYPEII(仮称)』を予定中。

現在「R-TYPEII(仮称)』をがんばって開発中です。「R-TYPEII(仮称)』は実は仮の題名なのですが、とってもスーパーな『R-TYPEII』になりそうな気配を感じつつあります。

(仮題)

アイ・ジー・エス

今回スーパーファミコンに新規参入のメーカー。

勿論、只今企画猛ダッシュで進行中。某ゲームの移植ものからオリジナルまで、多々ある中、一番よいものにしぼって大力作を発表してゆきたい。とそのように考えているわけです。もう少々おまちを……。

(IGSあまり)

アトラス

今回スーパーファミコンに新規参入のメーカー。

アトラスが用意しているのはシューティングです。たくさん出された企画の中から検討を重ねて、企画陣全員一致で決定したものがあります。タイトルは未定ですが、自信を持って御薦めできる作品。どうぞ御期待下さい。

(相原)

アスミック

オリジナルモノを来年の夏頃に向けて開発中。

料理でいえば材料を買い揃えている状況。タイトルも決まってません。ピリ辛のエスニックにするか、味にこだわる職人芸の純和風にするか、ハイパーな宇宙食もよろしそう。'91年春頃には発売したいです。

(いけづう)

アスク講談社

今回スーパーファミコンに新規参入のメーカー。

「ネクロスの要塞』に続くシネマチックRPG第2弾を構想中。発売はまだ全然未定です。内容もまだまだ。しかし、全作をはるかに越えるド迫力な物にはしようと思ってます。乞うご期待!

(Shun・Tks)

アスキー

RPGとアクションゲームの企画が現在進行中。

RPG、シミュレーションそれとアクションを予定。RPGは12月くらいにはタイトル発表できるかも……。みなさんの予想と期待は裏切りませんよ。13歳以上に特にオススメなのでお楽しみに。あとの2本は当分内緒。(スダピン)

エピック・ソニーレコード

春頃発売予定で『ジェリービーン(仮称)』を開発中。

今までなかった、不思議な動きのアクションゲーム「ジェリー・ビーン(仮称)』を開発中。ジェリーのコミカルな操作感覚にのめり込むことまちがいなし。91年の春の発売まで、がまんして待っていてください。

(JJJ)

エニックス

横スクロールアクション『アクトレイザー』を予定中。

SFX第1弾のソフトにふさわしく、拡大・回転・縮小・2重スクロール・半透明処理の機能を最大限に活用し、SFXならではのゲームに仕上げていきますので、是非期待して待っていてください。

(ENIX)

SNK

現段階ではまだまるっきり未定の状態。今後に期待したい。

SNKでは、スーパーファミコンのソフト開発は、当分の間未定となっています(ファンの皆さんごめんなさい)。ただ、今後の動きには興味がありますので、しばらく見守っていきたいと思います。

(電気)

イマジニア

12月21日に異色シミュレーション『ポピュラス』を発売予定。

『ポピュラス』の発売日、12月21日に向けて着々と開発は進み、ほぼ完成の域に達しています。スーパーファミコン用の『ポピュラス』には、パソコン用では見ることのできない愉快なステージを用意します。お楽しみに!!

(さ)

ケムコ

11月21日に『ボンバザル』、12月下旬に『ドラッケン』を発売予定。

『ボンバザル』はなんとスーパーファミコン本体と同時発売!! 3Dで動き廻るキャラクタのかわいさと、爆発サウンドの迫力は、まさに待ってましたの一言です。末永い友だちでいてほしい、そんなソフトをお届けします。

(畠中)

カルチャーブレーン

現在『飛龍の拳Ⅳ』と『シェラザード』の開発を進行中。

早くも問い合わせ殺到の格闘ヒーロー巨編『飛龍の拳Ⅳ』。RPGに新しい時代をきづく大プロジェクト『シエラザード』。さらに未だに公開できない、驚きの秘密兵器(/)。以上3本、来春に向けて進行中です。

(遠)

カプコン

12月に『ファイナルファイト』、そして『超魔界村』を開発中。

現在、超ド迫力のアクションゲーム『ファイナルファイト』を開発中です。ソフトはほぼ完成しましたので楽しみに待っていてください。発売は今年の12月を予定しています。キミのマンパワーを待ってるぜ!!

(カプコン太郎)

エポック社

まだ具体的な企画などはあがっていないという。

あっ! これはなんだ。私の手もとには、絵コンテが。これがなんとゲームになってしまうなんて……。スーパーファミコンは凄い。早くこれをみなさんに発表したい。91年12月頃発売するから待ってテチョ。

(ホリエモン)

ジャレコ

3月に『BIG RUN』、その後に野球ゲームを開発中。

業務用で人気のラリーゲームである『BIG RUN』にシミュレーション部分を付加。単なる移植ではなく、パワーアップした良いものを目指して鋭意開発中です。来年3月発売予定。よろしくお願いします。（モリタ）

サン電子

かわいいアクションゲーム『ポッパーズ（仮称）』を開発中。

現在数本の企画が進行中です。すでに発表済みの『ポッパーズ』も企画の練り直しということで、ふりだしに戻ってしまった状態です。また何か決まりしだいお知らせしますので、首を長〜くして待っててください。（山本）

コナミ

12月下旬に『グラディウスⅢ』を発売予定。

みなさんもう少しだけお待ち下さい。SFX『グラディウスⅢ』が12月下旬に発売されます。クリスマスプレゼントにもってこいですね！　それからオリジナルステージが加わる予定なので満足度100％ってとこです。（砂井）

光栄

自社オリジナルの歴史シミュレーションが企画進行中。

現在、歴史シミュレーションゲームを来年の発売に向けて企画開発中です。具体的なタイトルについてはまだお話しできませんが、ハードの性能を最大限に生かしたシミュレーションを考えていますから期待していてください。（高）

タイトー

シューティング『ダライアスⅡスペシャル（仮称）』を開発中。

業務用でも大人気のダライアスの新バージョン『ダライアスⅡスペシャル（仮称）』を開発中。完成度は30％ぐらいです。個性豊かなボスキャラは、すべて本ゲーム用に描きおろされたオリジナルです。ではまた次号で。（川島）

ソフエル

海外ソフトを移植するという企画が進行中。

現在企画が動き出したところで、今タイトルなどを発表することはできませんが、ソフエルの商品の中でみなさんがいちばん期待してくれているものをスーパーファミコンで！　ということになりそうです。（まつ）

セタ

12月に『ガデュリン』というロールプレイングを発売予定。

超大作 RPG『ガデュリン』。予定の4Mから一気に8Mになり、スタッフ一同昼夜を問わずデバック作業に追われています。年内発売を目指していますが、もっと時間が欲しいと思う今日この頃です。（TAD）

スクウェア

ファイナルファンタジー系のロールプレイングを開発中。

お待たせしてます。もう少しで皆さんの前に登場します。スーパーファミコンの機能を最大限に活かした新システムと、ドラマティックなストーリー。そして美しいグラフィック。そのタイトルは……以下次号。（平田）

データイースト

オリジナルのアクションゲームを企画開発中。

DECOのモットー「ならではのソフト開発」。FCにはFCならではの、GBにはGBならではのゲームをつくること。あせらず、じっくり、SFCにはSFCならではのゲームをつくります。お楽しみに！（タケ）

T&Eソフト

パソコン版『遥かなるオーガスタ』を移植中。

パソコン版で大ヒットとなった本格ゴルフシミュレーション『遥かなるオーガスタ』を現在移植中です。これまでのゲーム専用機では再現することのできなかった本物のゴルフのおもしろさを存分に味わってくださいね。（吉川）

T. A. D

今回スーパーファミコンに新規参入のメーカー。

ノーコメント。

チュンソフト

完全オリジナルのゲームを企画進行中。

チュンソフトでは、スーパーファミコンのメディアとしての可能性を追及したいと思っています。まだ内容に関しては発表できませんが、ちょっと変わったゲームを現在開発中です。期待していてください。（中村）

東宝

まだ具体的な企画がまとまっていない状況。

ノーコメント。

東映動画

今回スーパーファミコンに新規参入のメーカー。

目下、〝スーパーファミコンならでは〟のゲーム企画を検討中です。発売は91年の年末頃を予定しています。スタッフ一同、日夜奮闘、頑張っています。ユーザーの皆さん、楽しみにしていてください。（S.I.）

テクモ

まだ具体的な企画案などは上がっていない。

ただ今、どのようなゲームを作っていくかを検討している最中です。スーパーファミコンを購入する人達が、どんなゲームを求めているかを見極めて、それに合ったゲームを作りたいと考えています。（名人）

テクノスジャパン

現在いろいろな企画を検討中。果たして第1弾ソフトは……!?

スーパーファミコンのソフトに関しては、その機能などを社内で研究するとともに、発表するにふさわしいゲームを、現在検討している段階です。期待してくださいね。（谷本）

任天堂

年内に3本のソフトを発売予定。他2本のソフトが開発進行中。

これから開発されるソフトのお手本となるようにという意気込みで『スーパーマリオワールド』と『F-ZERO』を本体と同時発売します。12月にはハードの機能をフルに使用した『パイロットウイングス』を発売予定です。（本郷）

日本テレネット

今回スーパーファミコンに新規参入のメーカー。

驚異的であるスーパーファミコンに、驚異的なソフトハウス〝日本テレネット〟も参入するのであります。CD-ROMでのテレネットパワーは、もうご存じでしょう。この快楽をより多くの人々に捧げようと!!　（ぐあば）

ナツメ

異色なオリジナルゲームを企画開発中。

企画段階も最終段階に突入しました。アーケードの移植やヒット作のリメイクはしません。ハードの特性を生かし、今までにないタイプのゲームを目指しています。オタク路線なんかチョットおもしろいかもナァ……。　（ナツコ）

トンキンハウス

『ワンダラーズ フロム イース』を現在開発中。

ご存じ名作パソコンソフト『ワンダラーズ フロム イース（イースⅢ）』のスーパーファミコン版を開発中。単なる移植ではなく、ハードの機能を最大限にいかした『スーパーイースⅢ』に仕上げますのでご期待ください。　（Ys）

バンプレスト

来年1月上旬に『SDザ・グレイトバトル』を発売予定。

現在SDキャラのアクションゲーム『SDザ・グレイトバトル』を開発中です。完成度は70%で、さらに内容を良くするべく頑張っています。発売は91年1月を予定していますので、楽しみにしておいてください。　（じっぱ）

バンダイ

来年3月に『ウルトラマン』を発売予定。

現在来年春の発売を目指して、『ウルトラマン』を全力を上げて開発中です。カッコいいウルトラマンの姿、リアルな怪獣たちの声など、みなさんのどぎもをぬくソフトとして登場します。大いに期待してください!!　（サトウ）

HAL研究所

来年2月に『ジャンボ尾崎のホールインワン』を発売予定。

本格的ゴルフゲーム製作快調!!現在、全36ホール中の18ホールまでは完成。今まではバラバラだった各ホールも、移動中のデモによって、位置関係がしっかり把握できるようになったゾ!!　あ〜、早くお見せしたい。　（石山）

ハドソン

ジャンルは未定だが、開発の方は着々と進行中。

ハドソンです。本日はスーパーファミコンの開発状況について述べよ、と言う事らしいですが、残念ながら書くスペースが残りわずかになってしまいました。そういうわけで終わらせてもらいます。

（SPADA　三宅）

ヒューマン

今回スーパーファミコンに新規参入のメーカー。

ノーコメント。

ビック東海

来年の冬ごろの発売で、オリジナルのRPGを企画中。

ビック東海が放つスーパーファミコン用ソフト第1弾はオリジナルのRPG。発売時期は来年の冬を予定しています。いま現在は、一生懸命ゲームの企画を練っているところです。楽しみにまっていてください。　（山）

ビクター音楽産業

パソコン版の『ダンジョンマスター』を移植中。

ビクターがやると、スーパーファミコンのゲームはこうなるのだ。なんてったって、あの『ダンジョンマスター』だから、今までには無かった〝恐怖心〟や〝リアルタイム〟がゲームの中で楽しめちゃうのです。　（みなみ）

BPS

まだ具体的な企画が上がっていない状況。

先日契約が終わったので、開発用のマシンがやってきました。開発の人達はあれもこれもやりたいと言っていました。ですから、どんなものが出来てくるかはまだわかりませんが、期待して待っていてください。　（松）

メディアジェニックジャパン

何本かの企画が現在進行中。新しい情報が近々聞けるかも……。

メディアジェニック社は最初にSFXの開発をしている米国の会社です。それで我々はフライト・シミュレーターとスポーツ関係ゲーム、それとFASA社のロボットの世界と関係あるゲームを開発中です。　（ビル）

ポニーキャニオン

海外のパソコンソフトを移植する方向で企画進行中。

現在のところ、鋭意開発中ですが、タイトル名はまだナイショ。製作にとりかかったばかりですので発売は来年の後半になりそうです。スーパーファミコンに見合う大作ですので期待していてね。

（松本）

ホット・ビイ

オリジナルのアクション、シューティングを企画中。

ノーコメント。

ひとめで わかる!

スーパーファミコン 新作カレンダー

記号のみかた
●ゲーム名
★メーカー名
♣予価
(別)消費税別
(込)消費税込み

1991年1月以降

1月	●SDザ・グレイトバトル ★バンプレスト♣8600円(別)
2月	●ジャンボ尾崎のホールインワン ★HAL研究所♣8900円(込)
3月	●ウルトラマン ★バンダイ♣7800円(込)
3月	●BIG RUN ★ジャレコ♣未定
4月	●ジェリービーン(仮称) ★エピック・ソニーレコード♣未定

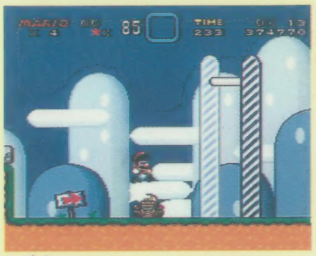
発売日未定

●アクトレイザー ★エニックス♣未定
●R-TYPEII(仮称) ★アイレム♣未定
●シェラザード ★カルチャーブレーン♣未定
●シムシティー ★任天堂♣未定
●新・ゼルダの伝説 ★任天堂♣未定
●スーパープロフェッショナルベースボール(仮称) ★ジャレコ♣未定
●ダライアス2スペシャル(仮称) ★タイトー♣未定
●ダンジョンマスター ★ビクター音楽産業♣未定
●超魔界村 ★カプコン♣未定
●遥かなるオーガスタ ★T&Eソフト♣未定
●飛龍の拳IV ★カルチャーブレーン♣未定
●ポッパーズ(仮称) ★サン電子♣未定
●ワンダラーズ フロム イース ★トンキンハウス♣未定

11月

21日	スーパーファミコン本体発売日
21日	●スーパーマリオワールド ★任天堂♣8000円(込)
21日	●F-ZERO ★任天堂♣7000円(込)
21日	●ボンバザル ★ケムコ♣6500円(込)

○一家に1台はぜひ欲しい



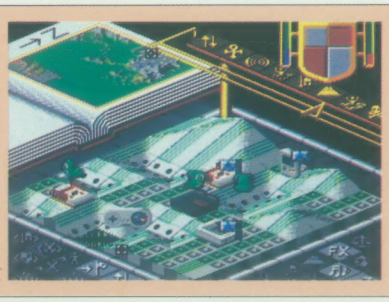
○期待の『スーパーマリオワールド』

12月

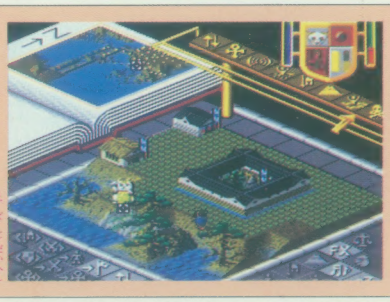
21日	●パイロットウイングス ★任天堂♣8000円(込)
21日	●ポピュラス ★イマジニア♣8800円(別)
下旬	●グラディウスIII ★コナミ♣7800円(別)
未定	●ドラッケン ★ケムコ♣8500円(込)
未定	●ファイナルファイト ★カプコン♣8500円(別)
未定	●ガデュリン ★セタ♣8800円(込)

究極の先取り

●12月21日にイマジニアから発売予定の『ポピュラス』。今回は"プロミストランド"の画面写真を入手したので紹介しよう。とくとご覧あれ。



○ステーショナリーワールド編



○プロミストランド江戸時代編

©Nintendo・ELECTRONIC ARTS®&BULLFROG PRODUCTIONS./IMAGINEER CO.,LTD.

平成2年10月19日発行（隔週金曜日発行）第6巻第20号（通巻113号）

CAPCOM

SUPER FAMICOM

SUPER FAMICOM

これがスーパーファイティングアクションだ！

8メガ

Final Fight

TM

ファイナルファイト

スーパーファミコン用カセット"ファイナルファイト"

12月発売予定 定価8,500円

この価格には消費税は含まれておりません。

©1990 CAPCOM ALL RIGHTS RESERVED.

株式会社カプコン 本社／〒540 大阪市中央区大手通1-4-12 東京支店／〒150 東京都渋谷区広尾1-3-18 ※カプコンソフト情報 大阪(06)946-6659 東京(03)440-0438